

CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

**joystick**  
NUMERO 25

NUMERO 25 - MARS 1992 - 25 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

**SCOOP!**  
TOUT SUR  
L'AMIGA 600

**LES MEILLEURS  
JEUX DU MOIS:**

STAR TREK  
BLACK CRYPT  
SHADOWLANDS  
ASTERIX  
CHIP'N DALE

**58** PAGES DE NEWS

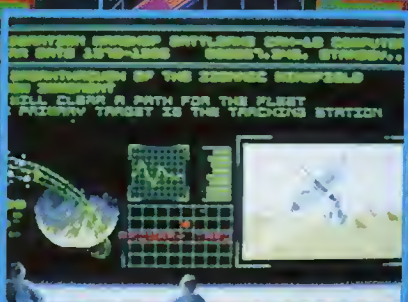
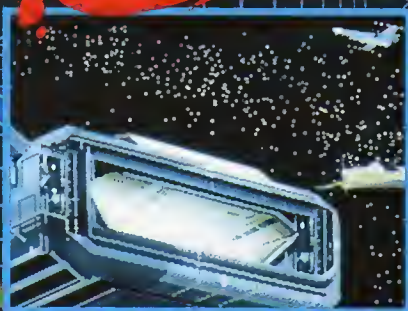
**EXCLUSIF !**

DEREK, envoyé spécial, chez : US GOLD • THALAMUS • OCEAN •  
ON LINE • IMPRESSIONS • TEAM 17 • ZEPPELIN • IDEA •  
SOFTWARE BUSINESS • ELECTRONIC ZOO • GRAFTGOLD •  
GREMLIN • GONZO GAMES • STARBYTE • SENSIBLE SOFTWARE





# JEUX 3D D'EX LES AUTEURS



UNE LÉGENDE EST NÉE. AUX COMMANDES DU CHASSEUR INTER GALACTIQUE le plus puissant et le plus RAPIDE de la galaxie, VOUS ALLEZ REMPLIR DES MISSIONS PÉRILLEUSES. DES MISSIONS QUE seul un pilote de votre calibre POURRA MENER à bien. PARTEZ à la conquête de l'espace. EPIC UTILISE la Technologie 3D polygones surfaces pleines, LA PLUS POUSSÉE DU MOMENT. La vitesse des graphismes 3D ainsi que leurs détails PERMETTENT une jouabilité INCOMPARABLE! EPIC - La Légende des jeux 3D.

## ATARI ST AMIGA



OCEAN SOFTWARE LTD | 25 B  
TEL: 4766332



# CEPTION CREEES PAR DE F-29 RETALIATOR.



TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION  
ALL RIGHTS RESERVED

**ROBOCOP 3 est la meilleure adaption de film jamais réalisée! A L'AIDE D'UNE TECHNOLOGIE 3D EXCEPTIONNELLE, ROBOCOP 3 VOUS TRANSPORTE AU COEUR D'UN VÉRITABLE FILM INTERACTIF! Le jeu comprend: LA POURSUITE EN VOITURE, LES COMBATS AVEC LES ROBOTS NINJAS, LE SURVOL DE LA VILLE EN JETPACK et beaucoup d'autres séquences... ROBOCOP 3: LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX 3D.**



ARD BERTHIER 75017 PARIS  
42275573

## IBM PC & COMPATIBLES



# courrier des lecteurs

(où y a que les lecteurs qui causent, pour une fois).

■ Qui répond aux lettres dans le courrier des lecteurs? Que faites-vous des previews que vous envoient les éditeurs? Pourriez-vous mettre plus de courrier?  
*O. Torillec, Ternay*

■ Un magazine avec aussi peu de courrier est ridicule. Je me rappelle le bon temps où l'on s'éclatait à lire le courrier des lecteurs, mais depuis le n°18, plus rien! Pourquoi la Super Nintendo ralentit-elle malgré les scrollings et les sprites en hard?  
*T. Béthune, Savigny sur Orge*

■ On m'a appris que sur PC, on allait sortir une nouvelle carte: la TGA, qui gère 16 millions de couleurs. Est-ce vrai ou est-ce des bobards? Pourquoi testez-vous plus de jeux consoles que de jeux micro?  
*S. Kocet, le Tigret.*

■ Faut-il connaître l'anglais pour jouer à Wing Commander II, Might and Magic 3, Cadaver, Elvira 2? Pourriez-vous m'indiquer quelques bons logiciels de dessin et d'animation?  
*N. Coussemaque, Valentigney*

■ Pourquoi avez-vous supprimé Jeux...Crack dans Consoles News?  
*J.C. Bouzy, Clamart*

■ Quelle formation faut-il faire pour exercer votre métier? Entre la Super Famicom et l'Amiga, laquelle est la meilleure? A quand le prochain hors-série?  
*C. Guigne, Lyon*

■ Comment recevoir "La Bible des Pokes" dont vous parlez dans le courrier?  
*S. Chauvin, Retiers*

■ Combien coûteront les jeux Super Famicom lors de la vente officielle en France de cette bécane? Avez-vous des renseignements sur Sonic II?  
*J. Goacolon, Castelfajoux*

■ Ne pourriez-vous pas trouver un moyen (des pochettes, par exemple) pour qu'il y ait des posters dans Joystick?  
*S. Selon*

■ Est-ce vraiment J'm Destroy qui a écrit la lettre publiée dans le n°23?  
*May*

■ Peut-on brancher un lecteur de cassettes sur un CPC 6128 Plus?  
*J.C. Raymond, Dunkerque*

■ Est-ce qu'Amstrad fabrique encore des lecteurs de disquettes pour CPC 464 ancienne version? Est-ce qu'Amstrad a fait une interface pour les K7?  
*C. Boyer, Champeix*

■ Quelles sont les particularités des Amiga 300 et 600, ainsi que le niveau de compatibilité et les dates de sortie? Que vont faire les programmeurs qui travaillaient dans la compagnie de Maxwell? Pourquoi y a-t-il une pénurie de disquettes en ce moment? Ils n'ont qu'à construire une usine à Singapour.  
*O. Fournier, Bressuire*

■ Pourriez-vous m'aider en m'indiquant la meilleure façon d'écrire un scénario, quel plan suivre? Quel pourcentage des ventes du jeu peut toucher un scénariste?  
*F. Chaplin, Balaruc les Bains*

■ Est-ce que les jeux suivants sortiront sur ST et quand: Supercars 3, Lotus 3, Indy Aventure 4, Monkey Island 2? Pouvez-vous mettre pour chaque jeu une sorte de label avec le nombre de joueurs, le nombre de tableaux et la difficulté? Pouvez-vous m'indiquer l'adresse de Shaun Southern?  
*F. Montaron, Garches*

■ Que pensez-vous du jeu Out Run Europa sur CPC 6128? Je sais que vous avez beaucoup de courrier, mais essayez de me répondre.  
*F. Fromet, Yerres*

■ Vaut-il mieux acheter une CoreGraphx ou une Megadrive? Pourquoi? Est-ce que le CD-Rom de Nec est inférieur au Méga-CD? Est-ce que PC Kid II est inférieur à Sonic? Si vous ne pouvez pas publier ma lettre, répondez-moi.  
*G. Darsac, Champagny*

■ Pourriez-vous me renseigner avec précision sur la date de parution de Gods sur PC? Pourquoi ne mettez-vous pas de jaquettes de jeux détaillables dans Joystick? Merci de me répondre.  
*A. Pimpand, Frémainville*

■ Allez-vous faire un méga-dossier sur Indy et la dernière croisade? Sérieusement, pour une fois, comment fait-on pour devenir testeur?  
*S. Djaffar, Grenoble*

■ Existe-t-il un service Amiga en France, comme le club Nintendo ou Maître Sega? Quel est son numéro de téléphone? Quelle est la différence entre un beat'em up et un beat'em all? J'aimerais qu'on réponde à mes questions. Si vous pouviez me publier, ça serait sympa.  
*R. Mickaël, Dignac*

■ Ce serait sympa de votre part si vous pouviez mettre une page ou deux où il y aurait vos photos avec votre nom, votre VRAI nom parce que Danboss et Danbiss, par exemple, primo c'est pas à éclater de rire, secundo c'est du genre "Mongolito" alors pouvez-vous faire un effort?  
*N. Bacquet, Paris*

■ Connaissez-vous le jeu "Gravity Force"? C'est le meilleur jeu jamais paru mais hélas inconnu de beaucoup de personnes. Pour me répondre, arrangez-vous pour trouver une petite place dans les news et y marquer: "Oui, nous connaissons Gravity Force", ou "Non, nous ne connaissons pas Gravity Force" dans un des prochains numéros.  
*the Wizard*

■ Dois-je changer ma bécane contre une console? Si oui, laquelle? Même si vous ne publiez pas ma lettre, répondez-moi, s'il vous plaît.  
*R. Carbo, Mozac*

■ Quelles notions précises faut-il posséder pour être testeur? Un testeur gagne-t-il bien sa vie? Est-ce un job principal ou secondaire? Nous aimerions que vous nous répondiez personnellement.  
*A. Conturier, Drancy*

■ Pourquoi ne mettez-vous pas, de temps en temps, un jeu sur disquette dans votre bouquin? Pourrais-je savoir quand sortira Lemmings II et Sonic sur Amiga? J'espère que vous me publierez.  
*M. Durand, St Germain des Prés*

■ Dans Shadow of the Beast II, je n'arrive pas à passer la forêt à gauche et le bain d'acide à droite. Si vous voulez bien m'envoyer un max de renseignements sur ce jeu, je vous en serais éternellement reconnaissant. Je vous en supplie, répondez-moi. Vite.  
*G. Martin, Varennes Vauzelles*

■ J'aimerais connaître l'adresse de la caserne du seconde classe Destroy. Est-ce que vous pouvez me répondre, please. Je vous supplie à genoux.  
*Y. Kervadec, Kervignac*

■ Pourquoi mettez-vous des pubs de jeux dont on n'a même pas vu la news, genre Air Support de Psygnosis? Comment est-ce possible que vous fassiez des erreurs (photos mal placées, mauvaise légende, etc)? Ne vérifiez-vous pas le magazine avant la publication? Lisez-vous toutes les lettres?  
*B. Jaffrezou, Corquignon*

■ Où pouvons-nous trouver ce fameux logiciel nommé "Demo Construction Kit"? Sera-t-il un jour sur Amiga? Si oui, quand? Si vous ne me répondez pas dans la revue, auriez-vous la bonté de me répondre personnellement?  
*S. Lukaszzyk, St Amour*

■ Pourquoi des jeux tels que Magic Pockets n'ont pas un méga-dossier comme Gods ou Toki? Mettez votre réponse dans la rubrique courrier du prochain numéro.  
*C. Vandekerckhove, Soignies*

■ Je lis dans Joy de janvier, page 30: "Le jeu, sans être génial (because ST)..." On vous paye cher pour faire baisser la popularité du ST? Pourquoi ça? Ne répondez pas à côté de la question comme vous savez si bien le faire.  
*Y. Drouin, Escorde (?)*

■ J'espère que ceux qui étaient contre les consoles ont compris la leçon. SVP, publiez cette lettre.  
*R. Libert, Belgique*



# Les Top

**Inter** Hi-Fi Video  
Photo Radio  
**Discount**

## TOP 8 bits

### LAGAF'

TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**SUPERSKI 2**  
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +  
**WWF**  
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**COMPIL SUPER SEGA**  
US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC +  
**NRJ 3**  
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +  
**SIMPSON'S**  
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**COMPIL INTEGRAL**  
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**PREHISTORICK**  
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +  
**TERMINATOR 2**  
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**MOVIES STAR**  
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**AIGLE D'OR 2**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +  
**TORTUES NINJA 2**  
MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +  
**COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15**  
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**SIMULATION TOP**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +  
**UNIVERS 1**  
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +

**Inter** Hi-Fi Video  
Photo Radio  
**Discount**



# LE JEU DU MOIS

**JEU DU MOIS :**

**LAGAF'**

## TOP 16 bits

### LAGAF

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC  
**SUPER SKI 2**  
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC  
**GRAND PRIX**  
MICROPROSE, AMIGA  
**SIMULATION TOP**  
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC  
**SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2**  
LUCAS FILM, IBM PC  
**ROGER RABBIT**  
INFOGRAMES, IBM PC  
**FASCINATION**  
TOMAHAWK, IBM PC  
**COMPIL SUPER SEGA**  
US GOLD, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**NRJ 3**  
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**CROISIERE POUR UN CADAVRE**  
DELPHINE, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**ATP**  
SUBLOGIQUE, IBM PC  
**SIMPSON'S**  
OCEAN, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**GOBLIINS**  
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**ANOTHER WORLD**  
DELPHINE, AMIGA  
**PREHISTORICK**  
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99  
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00  
64600 ANGET C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69  
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22  
06600 ANTIBES 220B, route de Grasse T. 93.74.18.06  
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02  
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10  
90000 BELFORT 52, laubourg de France T. 84.28.38.21  
25000 BESANCON C. Cial Chateaulaine, route de Oole T. 81.52.26.03  
62400 BETHUNE C. Cial La Rolonde T. 21.56.98.10  
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15  
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45  
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30  
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77  
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83  
73000 CHAMBERY B, rue Favre T. 79.70.08.03  
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30  
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrein T. 37.21.28.28  
50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52  
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blatin T. 73.34.09.77  
60200 COMPIEGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02

71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55  
76200 DIEPPE C. Cial Val Oruel T. 35.82.99.84  
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81  
69130 ECULLY C. Cial Le Perolier T. 78.33.68.01  
27000 EVREUX 17, rue Isambard  
83600 FREJUS B05, av. De Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02  
72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route d'Alençon T. 43.23.36.40  
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20.57.59.12  
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78.42.99.79  
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34.78.64.40  
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61  
14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30  
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85  
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52  
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83.35.70.92  
44000 NANTES Place du Change T. 40.48.19.96  
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86.21.50.40  
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57  
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59  
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99  
64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66  
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49

66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguel T. 68.34.07.62  
59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90  
86000 POITIERS Place du Marché N.-Dame la Grande T. 49.41.63.40  
45140 ST JEAN DE LA RUE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20  
21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88  
42300 ROANNE 21, rue C. De Gaulle T. 77.72.36.00  
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 35.07.07.07  
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35.03.95.15  
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50  
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77.41.75.69  
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial SiGenis2, les B. Barolles T. 78.56.43.35  
45140 ST JEAN DE LA RUE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20  
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00  
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21  
31500 TOULOUSE BB, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36  
31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94  
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89  
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92  
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire-1, av. G. Péri T. 72.04.54.14  
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85  
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambièrre T. 74.23.48.82

Chez **Inter Discount**, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs **NATHAN**  **NATHAN**  
ÉDUCATION



# Sommaire

JOYSTICK n°25  
mars 1992

E D I T O

COURRIER	4
NEWS, PREVIEWS	8
MEGA DOSSIER BLUES BROTHERS	191
ABONNEMENT	204
PETITES ANNONCES	206

## JEUX CRACK 81

ST	90
PC	103
AMIGA	94
CPC	82
PLAN: BARBARIAN 2 PSYGNOSIS	106

## CONSOLES NEWS 111

### GAME BOY

BEETLEJUICE	153
NASCAR	151
PRINCE OF PERSIA	147

### LYNX

XYBOTS	145
--------	-----

### MEGADRIVE

BERLIN WALL	152
BUCK ROGERS	142
JOE MONTANA II	144
RING OF POWER	132
SUPER FANTASY ZONE	140
TOKI	146
TROUBLE SHOOTER	138
WORLD CUP 92	154

### MASTER SYSTEM

ASTERIX	118
DARIUS II	136
FLINTSTONES	150

### NES

CHIP'N DALE	131
MISSION IMPOSSIBLE	134
STAR WARS	133
MANIAC MANSION	161

### NEO GEO

SOCCER BRAWL	130
--------------	-----

### PC ENGINE

CYBER DODGE	129
EXPLORER MR DON	128
NINJA GAIDEN	127
SUPER WATER BOMB	126

### SUPER FAMICOM

JOHN MADDEN	125
PAPER BOY II	124
RAIDEN	123
SOULBLADER	122
SUPER ADVENTURE ISLAND	121
THUNDER SPIRITS	120

## TESTS MICRO 163

### AMIGA

ALCATRAZ	184
HARLEQUIN	178
PSYBORG	190

### CPC

DOUBLE DRAGON III	173
SPACE CRUSADE	174

### PC

BLACK CRYPT	163
BUSH BUCK	168
MILLEMIGLIA	166
NORTH POLAR EXPEDITION	188
PAPERBOY 2	176
ROCKETEER	170
SHADOW LANDS	186
STAR TREK	164
THE LAFFER UTILITIES	182

### ST

SPACE GUN	172
SUPER SKI 2	180

La couverture, ce mois-ci, c'est Dune. Or, on ne parle pas du tout du jeu. On voulait en faire la couverture le mois dernier, en même temps que l'article qui s'y rapportait, mais on a reçu la photo trop tard. Alors bon, comme elle est quand même très belle, on la passe. Ce mois-ci. Bien que sans raison. Dune. Pas d'article. La couv. Beau.

Notre correspondant anglais, Derek Dela Fuente, n'a pas beaucoup de mal à être le meilleur dénicheur de news et de previews du monde, le vrai scoopman hors concours: il est britannique à n'en plus pouvoir, malgré son nom à consonnance ibérique. Ça facilite les rapports avec les éditeurs, quand on parle la même langue. En revanche, il ne parle pas un mot de français. Il trouve Joystick très beau, il est très fier de travailler avec nous, mais il ne comprend rien. Alors voilà: pourriez-vous, lorsque vous nous écrivez, et si ça ne vous dérange pas trop, lui écrire un petit mot en anglais, sur une feuille à part (pour que nous puissions lui envoyer)? Dites-lui ce que vous voulez, et mettez votre adresse si vous voulez une réponse (qui sera forcément en anglais, hein, ne venez pas vous plaindre que c'est pas sous-titré!).

Dans "Foire de Paris", il y a "Foire". Nous aimons bien faire la Foire. Comme en plus, dans "Foire de Paris", il y a "Paris", et qu'on est justement à Paris, on a décidé de participer à la Foire de Paris, qui se tient à Chaville du 29 avril au 10 mai. C'est une blague. C'est pas "Foire de Chaville", c'est "Foire de Paris". C'est donc bien à Paris qu'elle se tiendra. Les dates restent les mêmes. Venez nous voir, on fera la foire. Et apportez un mot pour Derek sur une feuille à part.





# SODIPENG



PRESENTE

# SOUND MASTER +



## JOUEZ LA CARTE SON

## OFFREZ LA HI-FI A VOTRE PC

**VERSION INTEGRALE-  
MENT EN FRANCAIS**

comprend : 2 hauts-parleurs,  
un câble de connexion au  
haut-parleur de votre PC, un  
logiciel d'installation dual, une  
disquette de démo, un manuel  
et une carte de garantie un an.



**100% COMPATIBLE  
ADLIB**

la carte SOUND MASTER +  
est entièrement dédiée à vos  
logiciels de jeux et éducatifs.

## POUR 599 F TTC\*

\* prix public généralement constaté

### SODIPENG

8, Rue de Valmy  
93100 Montreuil  
Tél.: (1)48.57.78.35

Pour tout savoir sur les cartes  
SOUND MASTER +, SOUND  
MASTER II et leurs extensions :



**SODIPENG\*SMS**



**SCOOP  
DERNIERE  
MINUTE**

Bien que l'annonce n'ait pas encore été faite officiellement, nos reporters, qui traquent l'information dans le monde entier, viennent d'apprendre que Commodore s'apprêtait à mettre sur le marché l'Amiga 600. Equipé en standard d'une RAM de 1 Mo, cet Amiga sera, comme son prédécesseur, architecturé autour d'un Motorola 68000 16/32 bits cadencé à 8 Mhz (7,09 Mhz pour être tout-à-fait précis). D'une belle couleur crème, l'Amiga 600 dont le design a été repensé, sera beaucoup plus compact et son aspect extérieur rappellera celui de C64 (dernier modèle). En ce qui concerne la connectique, cette machine devrait être pourvue d'une entrée permettant de brancher des ROM externes de type data-card, identiques à celles utilisées sur le CDTV pour sauvegarder des informations (CD 1401 et 1405). Mieux encore, on chuchote (au conditionnel) que des jeux pourraient être développés sur des cartouches de ce type. La machine, proposée en version de base au prix

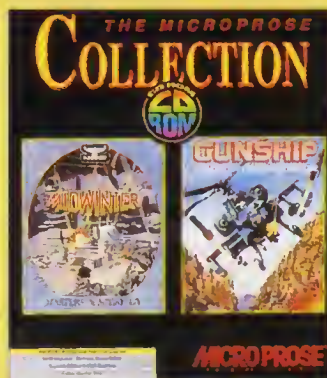
## AMIGA NOUVEAU !

de 3690 F TTC, sera déclinée en plusieurs modèles dont un, très alléchant, équipé d'un disque dur interne de 20 Mo formaté (le 600-20, proposé à 4990 F). Par ailleurs, et ce afin de suivre l'évolution du constructeur, la machine acceptera un émulateur destiné à la rendre compatible avec le CDTV. A ce sujet, Commodore prévoit également de commercialiser une offre CDTV proposant, outre la machine, une télécommande infrarouge, un lecteur de disquettes externe, un clavier (mais c'est presque un micro-ordinateur, dites-moi. Où en est donc le concept "grand public" de départ ?), une data-card, deux titres CDTV (Code de la route, superbe et Mind Run) ainsi que le Starter Kit comprenant 5 titres: Traitement de textes, Fusion Paint, Indiana Jones, Kick-off et F18 Interceptor, le tout pour 6990 F TTC.

Bref, voilà qui devrait conforter la place qu'occupe l'Amiga dans le marché ludique micro 16 bits puisqu'Atari, son concurrent direct qui avait jusqu'à présent habitude la presse à annoncer ses nouveautés 2 ans à l'avance, semble sans voix à l'heure actuelle.

## MICROPROSE

Dans la série "Mémoire de masse, Monde Nouveau" c'est Microprose qui s'y colle ce mois-ci avec 4 coffrets CD-ROM pour PC regroupants : Gunship et Midwinter (coffret 1); Rick Dangerous, Savage, 3D Pool, Microprose Soccer (Coffret 2); Red Storm Rising et Carrier Command (Coffret 3); Railroad Tycoon, M1 Tank Platoon (Coffrets 3 et 4). Dommage, ces jeux sont identiques aux versions micros



mais dans l'ensemble, ces compilations contiennent du soft de haute volée, ce qui est déjà ça. N'empêche, les jeux CD tirant véritablement partie des capacités offertes par ce nouveau support, se font encore tirer l'oreille.



## TELEX

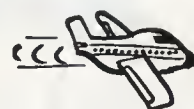
• Il s'est vendu 300.000 exemplaires de Lemmings à travers le monde, sur micros seulement.

## FORUM

Le Club Megaland organise, le 28 mars, le Forum du Club Megaland, au nouveau forum des Halles, niveau -3, porte du jour, Grande Galerie, et c'est à Paris dans le premier arrondissement. On y trouvera des ateliers en libre-service (bureautique, graphisme, musique, loisirs, éducation et télématique) ainsi que des exposants. Entrée: 20 francs, pas cher.

## UN REVENANT

*Lord Clive Sinclair, qui est quand même l'un des facteurs du boom de l'informatique personnel dans les années 80, et qui s'était déjà mangé une veste avec la C5, une voiture à pédale, récidive avec un vélo électrique, dont on ne sait pas encore grand-chose, malheureusement. On aurait bien aimé rigoler avec ça.*



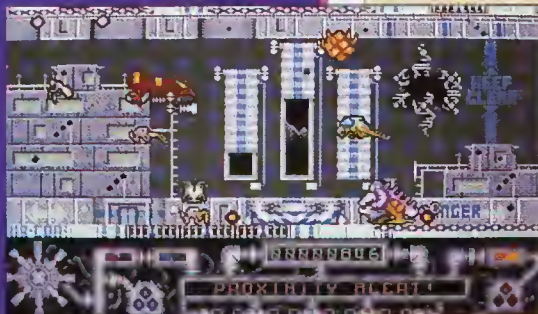
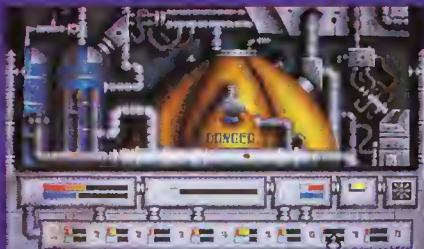
TIENS PATE. LEUR NOUVELLE INVENTION. C'EST QUOI? UN AVION À NOTEUR.





## MONDE HOSTILE

Hostile Breed, de chez Palace, va lancer prochainement un nouveau défi aux rois de la manette, aux malades de l'arcade, aux dingues de Shoot'm Up sans répit. Sur Amiga, ce jeu disposera de décors extrêmement beaux avec scrolling bi-directionnel et nécessitera une stratégie sans faille de la part du joueur.



## A MON SIGNAL, TOUT LE MONDE CHANGE DE PARTENAIRE

Millenium, qui était jusqu'à présent distribué en Europe par US Gold, sera désormais distribué partout par Electronic Arts. Je me permets une once d'explication: il faut bien distinguer les éditeurs, les distributeurs et les éditeurs-distributeurs. Par exemple, Millenium est un éditeur, c'est-à-dire qu'il engage et paye des auteurs, qu'il fabrique des boîtiers, qu'il duplique des disquettes, et qu'il livre le tout à un distributeur. Celui-ci se charge de gérer les stocks, d'envoyer des camions un peu partout pour livrer les jeux aux magasins, se charge (mais pas toujours) de la publicité, etc. Le distributeur-éditeur, comme c'est le cas d'Electronic Arts, ou de Loriciel en France, fait les deux: non seulement il édite ses propres produits, mais il se charge aussi de la commercialisation des produits des autres. Résultat des courses: Kid Gloves 2 ne sera pas distribué par US Gold, mais par Electronic Arts. Remarquez, ça ne change pas grand-chose pour nous.



## DES JEUX !

Code Masters prépare sur Amiga The Quest of Agravain, l'histoire d'un type pas si aggravé que ça d'ailleurs, qui doit se balader dans de superbes tableaux afin de retrouver de superbes trucs. C'est heroic Fantasy ET arcade, ce qui n'est pas courant. Toujours beau, mais sur ST et AMIGA cette fois, Dizzy, le grand classique de l'aventure-arcade arrive. Ce jeu qui bénéficie de graphismes mignons, comporte 5 épisodes regroupés pour la première fois dans le même pack. Histoire de continuer avec Dizzy, mais cette fois-ci en arcade, on nous annonce également Bubble Dizzy, toujours sur Amiga-ST. Enfin Hoversprint, course de voitures ultra-rapides (la course et les voitures) va proposer sur Amiga-ST une vingtaine de circuits et un menu 2D et 3D permettant de choisir son véhicule. Super, des jeux pour ST, enfin!



**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE\* pour 500F d'achats ou plus !**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU A NICE**

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert 7 jours/7**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

INFO : Tél. 93 88 33 34



LES JEUX  
OLYM... QUOI?!



## LES JO : ON N'A PAS FINI D'EN BAVER

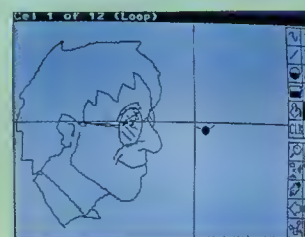
US Gold vient d'acquérir les droits d'exploitation des Jeux Olympiques pour toutes les machines, micros et consoles confondus. Mais pour l'instant, il ne semble pas prévu d'autres versions que sur Sega, prévues en juin.

## CA CARTOON!

Le Disney Animation Studio est, comme son nom l'indique, un programme pour PC destiné à créer ses propres animations. Articulé autour d'un utilitaire de dessins, ce logiciel dispose de nombreux gadgets, permettant, comme lorsqu'on dessine sur cellophane, de copier plusieurs fois un dessin en changeant à chaque fois (à la main) un détail. De plus, une page conçue comme un synopsis de film permet d'articuler les séquences entre elles.

On peut aussi insérer des sons. A noter que ce logiciel est compatible avec différents formats de dessins (PCX, GIF, PIC, ETC, euh pardon, etc.) et qu'il supporte plusieurs types de cartes (EGA, CGA, VGA, MCGA) ainsi que la toute nouvelle norme américaine TGA, peu courante encore, mais dont les capacités qui se situent entre le VGA et le

SVGA sont très alléchantes.



UNE BOÎTE QUI POND  
DES JEUX, RIEN À VOIR  
AVEC LES ANIMAUX?  
VOUS VOUS FOUTEZ DU  
MONDE?!



## PIRATAGE EN HAUSSE

Une boîte anglaise, SPA (rien à voir avec les animaux) vient de révéler que le piratage a été un manque à gagner de 26 milliards de francs (pas des centimes en chocolat, des vrais francs en béton) pour les éditeurs cette année en Europe, soit 6 milliards de plus qu'il y a deux ans. Forcément, si on filait 26

milliards à un éditeur, là maintenant tout de suite, il pourrait pondre un sacré bon jeu, c'est moi qui vous le dit.

## TELEX

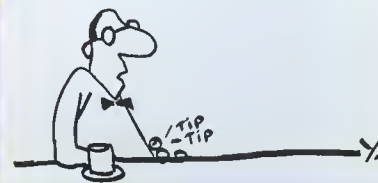
• Spectrum Holobyte a signé des accords avec Paramount: on verra bientôt le jeu "Star Trek: The next generation" sur consoles...

## GESTION DE CLUB DE FOOT

Thalamus vient d'acquérir la licence d'exploitation d'Arsenal FC, qui est en Angleterre un peu l'équivalent de nos "verts" stéphanois: une équipe qui a très bien marché dans le passé, mais qui a été un peu oubliée depuis. Du coup, sortira bientôt le Nième jeu de gestion d'un club de foot de l'année. Ça commence à bien faire, là. Si on passait à un autre genre de jeu, maintenant? Hein? Disons, quelque chose de nouveau, pour changer?

MOI J'IMAGINE UN JEU  
SYMPA: AVEC UN VAISSEAU  
SITUÉ EN BAS DE L'ÉCRAN,  
IL FAUDRAIT TIRER SUR  
UNE BANDE D'ENFOIRÉS  
QUI ARRIVERAIENT PAR  
LE HAUT

ON AURAIT TROIS VIES





## MIRRORSOFT: FIN DU SUSPENSE

Résumé de la situation en deux mots: Mirrorsoft était filiale du groupe Maxwell, Maxwell est mort récemment, Mirrorsoft se retrouve dans une situation précaire, fin des épisodes précédents. Aujourd'hui, dénouement: Mirrorsoft est racheté par Acclaim, qui est l'éditeur (voir dans l'article "A mon signal..." la différence qu'il y a entre un distributeur et un éditeur), notamment, des Simpsons. Le contrat est fort intéressant: tout a été racheté, des projets en cours jusqu'aux stocks, sauf les dettes. Voilà qui va donner un coup de fouet à Acclaim. On continue dans la même veine: Holobyte était distribué par Mirrorsoft, bla bla, sera maintenant distribué en Europe par MicroProse, et ça inclut Falcon 3.0.

CECI EST UN DESSIN EN RÉALITÉ VIRTUELLE. DESSINEZ DESSUS ET VOUS OBTIENDREZ UN AUTHENTIQUE DESSIN.



## REALITE VIRTUELLE MAIS COMMERCIALE

Bullet-Proof Software, les auteurs de la version Game Boy de Tetris, vont bientôt présenter ce qu'ils appellent "le premier jeu en réalité virtuelle sur console". En fait de réalité virtuelle, on verra simplement le jeu comme si on était à la place du personnage, par ses yeux, c'est-à-dire en caméra subjective, tout bêtement. Eh, oh, la réalité virtuelle, c'est quand même un peu plus que ça! Sinon, tous les simulateurs de vol sans exception sont en réalité virtuelle, puisqu'on est à la place du pilote!

## ALLIANCES

Les alliances, en matière de jeux vidéo, sont souvent fondamentales pour l'expansion d'une boîte. Sony s'est récemment allié à Apple pour travailler sur un projet de console portable; cette fois-ci, c'est IVC qui s'apprête à sortir, au Japon seulement pour l'instant, une machine totalement compatible avec la Megadrive-CD-Rom. Le but avoué: la vendre dans d'autres secteurs que le marché du jeu, c'est-à-dire notamment dans les boutiques de hi-fi traditionnelle.

## PLUS PRES DU MICRO

Hey! Depuis le 8 février, les fans de jeux micro-informatiques habitant Paris et sa périphérie (80 km) ont rendez-vous chaque samedi entre 16 et 18 heures sur Radio Ici & Maintenant, 93.1 FM avec Micro-Onde, une émission qui leur est consacrée (aux fans et aux jeux sur micro). Foi de Moulinex, cette radio pour laquelle on aurait pu inventer le terme créativité est ma préférée, et comme Stéphane et Laurent, les animateurs de Micro-Onde, sont de joyeux drilles, attendez-vous à découvrir une émission qui décoiffe, bien qu'il ne faille pas confondre Mèche-cheveux et Mikro-Onde. Et pendant qu'on y est, passez donc le samedi après-midi dans votre petite chambre de bonne toute crade, avec des rideaux violets et un portrait du grand Lama au mur, et écoutez aussi "A tout Casser", consacré à la micro professionnelle, entre 14 et 16 heures, sur la même fréquence. Au moins, pendant ce temps-là, vous n'irez pas zoner dans le tromé pour y faire des tags. Pour ceux qui prennent l'émission en cours, je reprends: Micro-Onde, tous les samedis de 16 à 18 heures depuis le 8 février sur Radio Ici & Maintenant 93.1 FM. Voilà.

# The Addams Family



TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.



MORALITÉ: "PLUTÔT QUE D'AVANCER D'UN PAS PRUDENT, MIEUX VAUT ALLER AU GRAND GALOOB"



## LIKE VIRGIN

Dans la série "Mémoire de masse, monde nouveau : Le retour de la revanche du fils II", Virgin Games annonce la sortie d'anciens Hits sur CD-ROM PC. On nous promet que ces jeux tireront partie des possibilités du Multimédia, ce qui veut dire en

clair, qu'ils devraient comporter des améliorations par rapport aux jeux d'origine sortis sur disquettes. Au menu, rien que des merveilles : Wonderland (merveille, donc),



## BATAILLE

Galoob est la firme qui a commercialisé aux Etats-Unis un petit engin créé par Code Masters, qui permet d'avoir des vies infinies sur la plupart des jeux sur NES. Il y a eu un procès entre elle et Nintendo, et ce dernier a perdu. Du coup, Galoob a décidé de vendre ce produit en Europe à partir du mois prochain. Il existe même une version pour Megadrive, mais là, au lieu de faire un procès, Sega a agréé le produit. Donc, de Sega et Nintendo, il y en a un qui a raison et un qui a tort. Lequel? A vous de choisir.

## ASTERIX

Afin de résister toujours et encore à l'envahisseur romain, le mieux est encore d'apprendre l'anglais. C'est ce que vous propose Astérix & Son, deux CD pour Macintosh, distribué par Euro-CD. Contenant, en tout, une heure de texte parlé et plus de 400 images couleur, chaque disque équivalait à 15 heures d'étude. Présenté comme

une BD interactive, le logiciel permet d'accéder à tout instant à la traduction des bulles de texte et plusieurs modes. L'expression "exemple parlant" prend ici tout son sens puisqu'en associant image, texte et langage parlés, ces CD permettent d'apprendre l'anglais dans les meilleures conditions possibles. Aow! Je dis ces ROM CD sont réellement intéressantes, n'est-il pas?

Zork Trilogy, Infocom 4, Supremacy, Magnetic Scroll Collection (waow! The Pawn, Guild of Thieves, Fish et compagnie!) et Space Shuttle vendu avec une encyclopédie de l'espace. Si ces logiciels sont aussi impressionnants que North Polar Expedition, on va en prendre plein les yeux et les oreilles d'ici un ou deux numéros (en langage jeux, ça veut dire 1 ou 2 mois). Par ailleurs (ou "de plus", si l'on considère que le CDTV a un rapport avec la micro), Virgin annonce de nombreux titres sur le machin, euh, la machine de Commodore, à commencer par Spirit of Excalibur, Jeu de Rôle Arthurien et Musicolor qui permet d'apprendre la musique en utilisant les couleurs. Si vous ne connaissez pas les couleurs, on ne peut rien pour vous.

news • previews

OUI. ET ON N'EST PAS PRÊT D'AVOIR "MARIO APPREND LE FRANÇAIS"



## SUPER MARIO SUR MICROS

Nintendo vient de concéder les droits d'exploitation du personnage de Mario Bros à Mindscape. Seule petite restriction: interdit d'en faire un jeu! Du coup, Mindscape va faire une série d'éducatifs sur PC: Mario apprend les maths, Mario apprend la géo, Mario se cogne des dictées, Mario se mange un zéro en histoire, Mario est en retenue pour un mois, Mario redouble pour la troisième fois... Sérieusement, le premier programme sera un didacticiel de géo, nommé "Mario is missing". Pas de traduction française prévue pour l'instant.

## TELEX

• Virgin Games a l'intention de monter une filiale en France d'ici la fin de l'année.

• Ubi Soft a fait poser des affiches ("Ubi Soft et LucasFilm vous font leur cinéma") dans 1000 cafés parisiens, au dessus des flippers, pendant la première semaine de février.



# ALCATRAZ

Au cœur de la nuit, l'île d'Alcatraz semble déserte et pourtant... C'est là que Miguel Tardiez, chef du cartel de la drogue, a trouvé refuge avec ses hommes... Au-delà de la peur, vous accomplirez votre mission mais, en cas de problème, ne comptez sur personne...



L'Etat-Major vous donne ses dernières instructions.



Fist et Birdy, prêts pour la mission!



Votre objectif: débusquer les malfaiteurs!



Soyez à l'affût du moindre bruit suspect, déjouez les pièges et repérez les caches!



Attention! les gardes peuvent vous surprendre!

INFOGRAMES



POUR:

ATARI ST/STE - AMIGA - PC & COMPATIBLES

INFOGRAMES - 84, RUE DU 1<sup>ER</sup> MARS 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCE - TEL. 78 03 18 46



HÉ OUAIS! ON EST ASSOCIÉS EN QUELQUE SORTE...



## GAME BOY COULEUR

Cette fois-ci, non seulement c'est sûr, mais en plus on connaît la date: une version couleur de la Game Boy sortira au Japon cet été. Les avantages: elle devrait consommer moins que la concurrente visée, à savoir la Game Gear de Sega: de plus, elle serait compatible avec les cartouches de la Game Boy monochrome, ce qui est inattendu de la part de Nintendo, puisque la Super Famicom (Super Nintendo, Super NES, etc) n'est pas compatible avec la NES. Les inconvénients: si ça sort cet été au Japon, il n'est pas du tout certain qu'on puisse la voir débarquer en Europe avant 1993. Encore un petit avantage pour contrebalancer cette mauvaise nouvelle: le prix sera probablement à peine supérieur à celui du modèle monochrome. Vu d'ici, j'ai un peu l'impression que Nintendo et Sega, c'est comme IBM et Apple: un grand gros constructeur lent et lourd, qui ne cherche qu'à maintenir sa suprématie, et un petit constructeur frondeur qui apporte les idées et les innovations...

## MEDIAGENIC: FIN DU SUSPENSE

Le procès qui opposait Mediagenic à Nintendo, notamment à propos de rupture de copyright, vient de trouver sa solution. Mediagenic était une compagnie qui abritait Activision, entre autres, et qui avait, entre les dettes et les procès, quelques 16 millions de dollars de débit. Activision a été racheté par The Disc Company, qui a offert 80% des parts aux différents débiteurs. Du coup, on oublie les procès et les dettes. Bon, ben voilà, il suffisait de s'expliquer, vous voyez bien que tout finit par s'arranger!

**STORM**



SALIS CURVE

**INDY HEAT**



**INDY HEAT**

"Ça sonne bien, c'est fantastique"

Amiga Action

Atari ST/Amiga £25.99

C64 Cassette £11.99 Disk £15.99

**BIG RUN**



**BIG RUN**

"Préparez-vous au défilé de votre vie,

Big Run est en route" Game X,

Atari ST/Amiga £25.99

The Sales Curve Ltd.,  
50 Lombard Road  
London SW11 3SU  
Tél : (071) 585 3308

**EYE OF THE**  
**Chargez un jeu STORM**



# CDTV SUR AMIGA: CA Y EST!

Oui, on va bientôt pouvoir acheter un boîtier qui se branche sur le côté de l'Amiga et qui le transforme en CDTV. Il s'appelle A690, mais on n'en connaît pas encore le prix. Il était présenté au dernier Forum PC...

## UMS II EDITOR

Si l'envie vous prend de créer vos propres conflits, le Planet Editor de Microprose, destiné à UMS II sur PC, devrait vous combler d'aise. Ce logiciel, à paraître prochainement, permettra de paramétrer reliefs et climats et de placer sur le terrain des armées appartenant à l'époque de l'arc, aussi bien (!) qu'à l'ère atomique. De plus, deux nouveaux scénarios (Asie du sud-est de 1946 à 1964 et Océan Pacifique pendant la seconde guerre mondiale) seront livrés avec le programme d'édition.

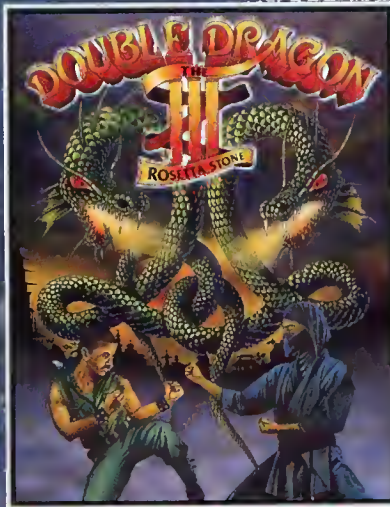


BON BEN LÀ  
Y'A PUS RIEN À  
RAJOUTER.



### RODLAND

"Une des meilleures conversion de jeu d'arcade de l'année 1991" The One  
Atari ST/Amiga £25.99  
C64 & Amstrad Cassette £11.99  
Disk £15.99 Cassette Spectrum £11.99



### DOUBLE DRAGON III

"Encore plus fort que ses prédécesseurs"  
CU Amiga  
Atari ST/Amiga £25.99,  
Cassette Spectrum £11.99, C64 & Amstrad  
Cassette £11.99, Disk £15.99, PC à venir

## STORM



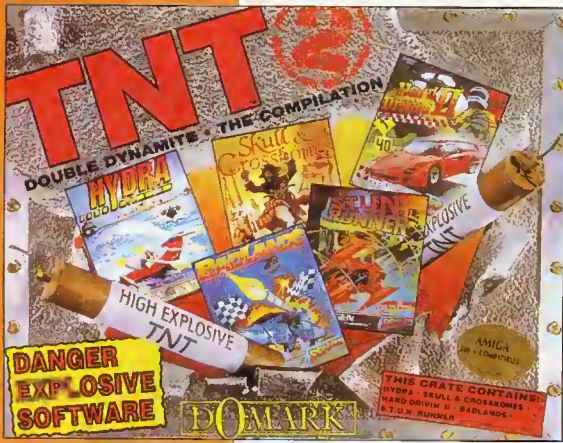
SALES CURVE

# STORM

et l'aventure commence



# COMPILES



Loricel propose sur ST, Amiga, PC et CPC la compilation **Simulation Top**. Pour sûr qu'elle mérite bien son qualificatif, car les trois jeux proposés en sont, des tops: **Panza Kick Boxing** (simulation musclée proposant 75 coups différents), **Prince**

**de Perse** (en "français", **Prince of Persia**), jeu d'aventure/action dans lequel vous devrez parcourir 14 superbes niveaux avant de délivrer une princesse et Targhan, très beau jeu d'aventure/action se déroulant dans 120 lieux et permettant de rencontrer 40 personnages! Dans un autre genre, voici les balles de la compilation **Extra Ball**, toujours chez Loricel et sur les mêmes machines: Balles violentes avec **Sliders**, un Rollerball qui permet de jouer à deux; **Bumpy**, un jeu de plates-formes dont le personnage est une balle qui saute pendant 100 tableaux (quelle santé!). **Pinball Magic**, simulation de flipper proposant 12 tableaux dont certains

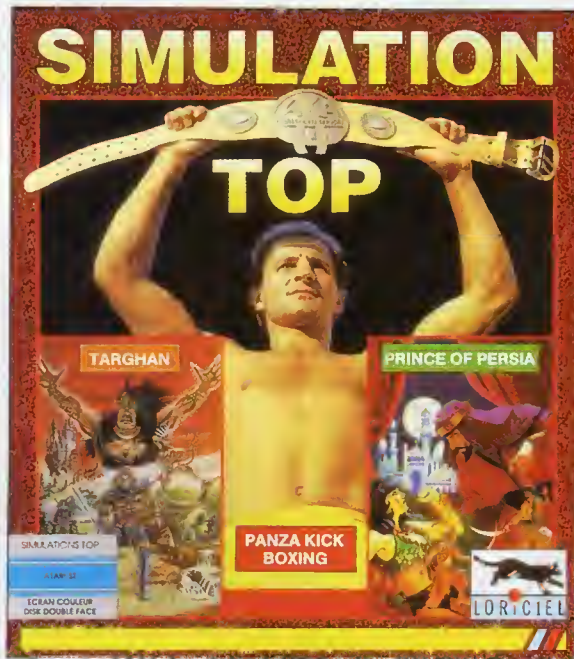
comportent un casse-brique. Enfin, balle de match avec **Tennis Cup**, dont le nom dit bien qu'il s'agit d'un tennis mais n'apprend rien sur la très



intéressante particularité du logiciel qui permet en effet de jouer en double.

Prenez la balle au bond, vous dis-je! Après ces compilations thématiques, voici Domark et le PC Games Collection proposant tous les genres d'un coup: **Castle Master**, **Hard Drivin' 2**, **Trivial**

**Pursuit**, **Escape from the Planet of Robot Monster** et enfin **Mig-29 Fulcrum**. Enfin, terminons en avec le pack **First Class** d'Ubi Soft qui propose **Mega-LoMania** et **First Samurai** sur ST et Amiga. De bien belles compiles.



## BATTLESET

Le mois dernier, la nouvelle tombait sur nos téléscripteurs, provoquant une vive émotion au sein de la rédaction: Harpoon, la simulation de combats maritimes de Electronic Arts, allait être dotée de nouveaux data disques. A peine le téléscripteur avait-il eu le temps de refroidir, que Battleset 3 nous arrivait par porteur. Ce mois-ci, la situation évolue dans la même direction et Battleset 4 paraît. Cette disquette pour PC et Amiga, permet de faire évoluer la flotte dans l'Océan Indien et dans le Golf persique. Pourquoi l'Océan Indien ?

## MSX

Si vous faites parti du club de plus en plus fermé de ceux pour qui le MSX bouge encore, sachez qu'un copain à Greg édite **MSX Game Guide**, un Fanzine sur disquette dédié aux possesseurs de MSX 2, 2+ et Turbo R. Déjà que de son vivant, le MSX était une machine aussi timide que les renards qui jouent du Koto sous les criptomères d'Edo, lorsque le héron brille sous la lune et que la mouse du Saïkei de Kyoto bruisse de mille koan, vois-tu, ô jeune scarabé (donggg), alors forcément, de nos jours, il n'y a guère que des kami vachement kaze qui puissent ranimer la braise... Enfin bref, il paraît que c'est super et plein de digit et de sons. Pour se le procurer, contactez Alex Adam, 12 rue Gerson, 76 130 Mont St Aignan.



**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides  
GRATUITE\* pour 500 F d'achats ou plus !!**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement  
 (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



## MICROMANIA LES 3 MOULINS

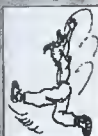
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux

**NOUVEAU**

## MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile  
Nivegu - 1. Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU  
à NICE**



## MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

**NOUVEAU**

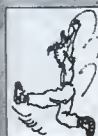
## MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91



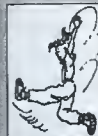
## MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



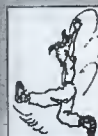
## MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78



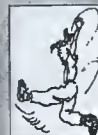
## MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de  
Gaulle-Etoile . M<sup>o</sup> George V . Tél. 42 56 04 13



# PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann  
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris  
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36



**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE  
EN DIRECT SUR MINITEL  
3615 MICROMANIA**

J 19	T i t r e s	P R I X
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

Nom.....  
Adresse.....  
Code postal..... Ville..... Tél.....

**Commandez  
par Minitel  
3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature :

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque bancaire — CCI — mandat-lettre  
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Bay ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Ség



**Le mega video show MICROMANIA**

**99F ou GRATUITE**  
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

**LE MEGA VIDEOSHO MICROMANIA N°1**

**NEW**  
**La CONSOLE MEGADRIVE**  
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

**1290F**

**MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur



**MICROMANIA**

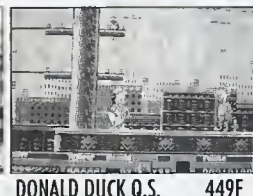
**LES HITS MEGADRIVE**

**3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS**

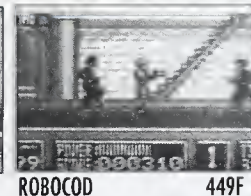
**NOUVEAU**



Road Rash 449F



DONALD DUCK Q.S. 449F



ROBOCOD 449F

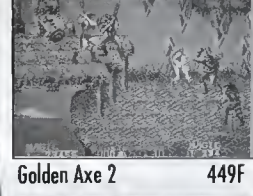


Rolling Thunder

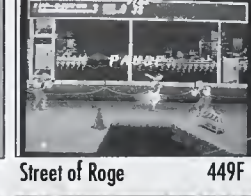


John Madden 449F

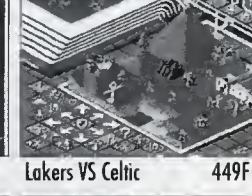
**295F**  
**Le Remote Controller + la Manette**  
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console



Golden Axe 2 449F



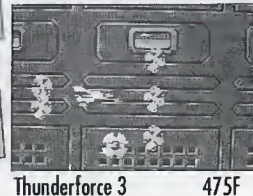
Street of Rage 449F



Lakers VS Celtic 449F



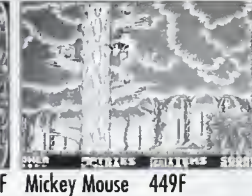
F22 Interceptor 449F



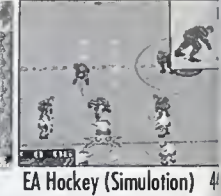
Thunderforce 3 475F



Super Monaco GP 449F



Mickey Mouse 449F



EA Hockey (Simulation) 449F

**La Manette seule 145F**

**LES HITS MEGADRIVE SUITE**

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Mercs (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montono 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Dorkness (Dungeons)	475F	World Cup Itolio 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spidermon (Arcade)	449F
Toe Jom and Earl (Arcade)	475F	688 Attock Submarine	475F
Fontosio (Plateforme)	425F	Wrestler Wor (Sim. Catch)	395F
Morio Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Stor 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



**Manette Pro 2 125 F**  
**NOUVEAU ! Le stick adaptable**  
livré GRATUITEMENT

**ACCESSOIRES**

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	395F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	395F
<b>DEMENT !!</b>	
ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	395F
CONTROL PAD PRO 1	149F
CONTROL PAD PRO 2	149F
REMOTE CONTROL SEGA	395F

**A PARAITRE**  
TOKI  
Monster World 3  
Art Alive  
Turbo Out Run  
Toki

Abbotts Battle Tank	425F	Decopotlock (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	295F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pocomon (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Volis 3 (Arcade)	495F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vapor Trail (Arcade)	495F
Budokon (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musho (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of War/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Morvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		

Prix indiqués susceptibles d'être modifiés sans préavis - Dans la limite des stocks disponibles



**OFFRE SPECIALE**

**La GAMEGEAR**  
la portable couleur SEGA  
+ le jeu Columns  
+ la sacoche Micromania gratuite

# MICROMANIA

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !

**990F**

## Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade) 245F  
Sawweek (Arcade) 245F  
Woody Pop (Casse-Brique) 215F  
Chase HQ (Arcade) 295F  
Sokaban (Réflexion) 245F  
Penga (Labyrinthe) 215F  
Heavy Weight Champion (Boxe) 295F  
etc.

## A paraître

Jae Montana (Football Américain)  
Golden Axe (Arcade)  
Spiderman (Arcade)  
Chess Master (Echecs)  
Axe Battler (Aventure)  
Fragger (Arcade)

**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM  
Utilisez tous les jeux Sega Master  
System sur votre console Gamegear**

**195F**

**LE WIDE MASTER**  
Agrandit l'écran de votre Gamegear  
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur  
Master System/Gamegear en même temps).

**145F**

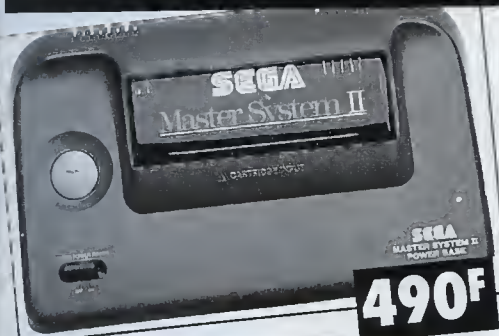


**NOUVEAU**

## T O P G A M E G E A R

<b>Sanic Hedgehog (Plateforme)</b>	<b>Mickey Mouse</b>	<b>Shinobi (Arcade)</b>	<b>Super Monaca GP</b>	<b>Wonderboy</b>	<b>Out Run</b>	<b>G Loc</b>
<b>Donald Duck (Plateforme)</b>	<b>Halley Wors</b>	<b>Spocce Harrier 3D</b>	<b>Dragon Crystal</b>	<b>Leaderboard</b>	<b>Factory Ponc</b>	<b>Put on d Putter</b>
<b>Ninjo Gaiden (Arcade)</b>	<b>Devilish</b>	<b>Sloder</b>	<b>Solitaire Paker</b>	<b>Psychic World</b>	<b>Pacmon</b>	<b>Rustan Soga</b>

**La Console SEGA MASTER SYSTEM 2**  
+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



**490F**

### TOP 20 SEGA

Donald Duck 345F  
Sanic Hedgehog 395F  
Mickey Mouse Castle. 395F  
Papulaus 369F  
Maanwalker 395F  
Merces 395F  
World Cup Italia 90 345F  
Speedball 325F  
Spiderman 395F  
Sega Chess 395F  
Wonderboy 3 395F  
California Games 345F  
Heavy Weight Chomp. 325F  
Golden Axe Warrior 345F  
Double Dragon 395F  
Bubble Babble 285F  
Super Manaca GP 395F  
Pacmania 395F  
Shodow Dancer 369F  
Psycho Fox 325F

### OFFRE SPECIALE

Action Fighter 149F  
Aztec Adventure 149F  
Bang Panik 149F  
Black Belt 149F  
Endura Racer 149F  
Fantasy Zane 1 149F  
Gangster Town 149F  
Ghost House 149F

**CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd** 749F  
+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 169F  
**CONTROL STICK SEGA** 129F  
**RAPID FIRE SEGA** 199F  
**MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)** 109F  
**CONTROL PAD SEGA** 175F  
**ADAPTEUR SECTEUR** 269F  
**REMOTE CONTROL MS** 175F  
**PRISE RVB**

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM**

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le  
dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous  
dévoile tout sur les jeux  
dans l'émission**

**2 MEGADRIVES  
A GAGNER  
PAR SEMAINE**



**NOUVEAUTES**

Asstrix	345F	Heroes fo Lonce	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europo	369F
Flinstones	295F	Loser Ghost	345F

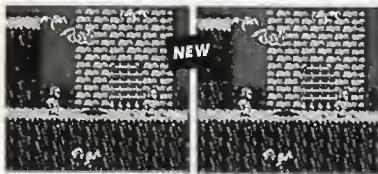




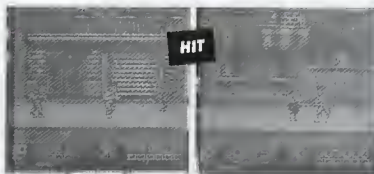
Prince of Persia (Action) 275F



Ninja Gaiden (Arcade) 275F



Beetle Juice (Arcade) 275F



Double Dragon 2 (Arcade) 275F



Days of Thunder (Auto) 275F



Robocop 2 (Action) 275F



Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F



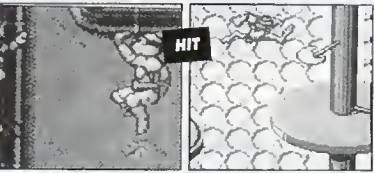
The Simpsons (Arcade) 275F



Addams Family 275F



Double Dribble 275F



Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F



Raggar Rabbit 275F



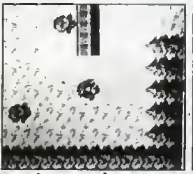
Bugs Bunny 2 275F



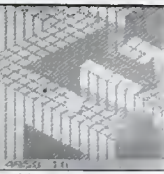
Battle Taads (Arcade) 275F



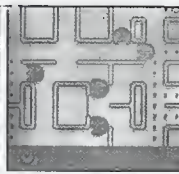
Final Fantasy 2 345F



Final Fant. Adv. 345F



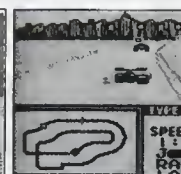
Marble Madness 275F



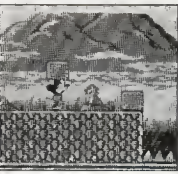
Pacman 245F



RC Pro Am 215F



F1 Race 275F



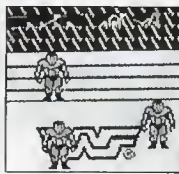
Mickey Dang. Ch. 275F



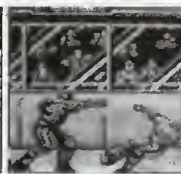
Megaman 275F



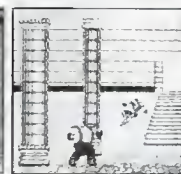
Castlevania 2 275F



WWF Super Stars 275F



Blades of Steel 275F



Northstar Ken 275F

**CHEZ MICROMANIA  
+ DE 100 TITRES  
DISPONIBLES A PARTIR  
DE 145F**

**A PARAÎTRE**  
Super Kick Off (Football)  
Hudson Hawk (Arcade)  
Pyramids of RA  
Soccermania (Foot)  
Megaman 2 (Plateforme)  
Cycle Grand Prix (Course Moto)



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA**



**La Console Gameboy  
+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE**  
+ Les Ecouteurs Stéréo



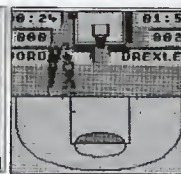
Raggar Rabbit 275F



Bugs Bunny 2 275F



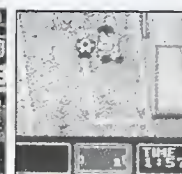
Battle Taads (Arcade) 275F



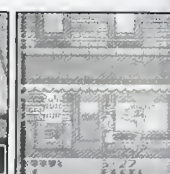
NBA All Star Chal. 275F



Punisher 275F



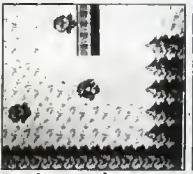
World Cup Sac. 245F



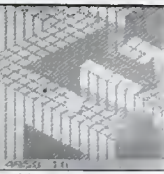
Dick Tracy 275F



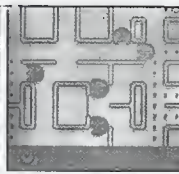
Final Fantasy 2 345F



Final Fant. Adv. 345F



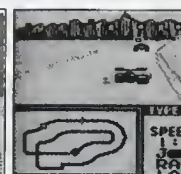
Marble Madness 275F



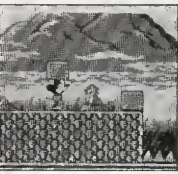
Pacman 245F



RC Pro Am 215F



F1 Race 275F



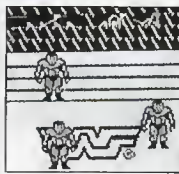
Mickey Dang. Ch. 275F



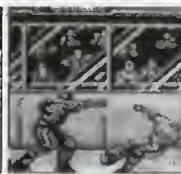
Megaman 275F



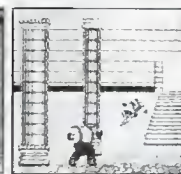
Castlevania 2 275F



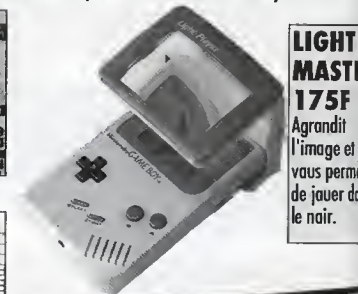
WWF Super Stars 275F



Blades of Steel 275F



Northstar Ken 275F



**LIGHT  
MASTER  
175F**  
Agrandit  
l'image et  
vous permet  
de jouer da  
le noir.

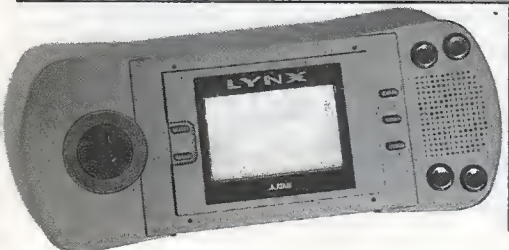
**TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES  
DANS NOTRE CATALOGUE  
GAME BOY**

**TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

## La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

**790F**



Ninja Gaiden 270F  
War Birds 270F  
Chekered Flag 320F  
Turbo Sub 320F  
Viking Child 320F  
Rabatran 320F  
STUN Runner 320F  
Scrapyard Dog 320F

Hard Drivin 320F  
Electracap 270F  
Slime World 270F  
Rygar (Arcade) 320F  
Gauntlet (Arcade) 270F  
Zarland Mercenary 270F  
Paperboy (Arcade) 270F  
Xenaphobe 270F  
Padland 320F  
Cyberball 320F  
Miss Pac Man 250F  
APB (Arcade) 320F

Roba Squash 270F  
Rampage (Arcade) 290F  
Blue Lightening 270F  
Chip Challenge 270F  
Gates of Zendacan 270F  
Shangai (Réflexion) 270F  
Klax (Réflexion) 320F  
Road Blasters 320F  
Black Out 270F  
Ishida (Aventure) 320F  
Bill and Ted's 320F  
Golf 320F

3615 MICROMANIA.  
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

**Chaque mercredi vers 17h15 s  
CFR3 et le dimanche vers 9h15  
MICROMANIA  
vous dévoile  
tout sur les  
jeux dans  
l'émission**



**2 MEGADRIVES A GAGNER  
PAR SEMAINE**



# ATARI ST/STE - AMIGA

## ALBERVILLE 92

**269/269F**

+ Games Winter Edition  
+ Winter Games  
+ Superski

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga

Robin Hood (Sierra) ND/349F  
Elviro 2 349/349F  
Special Forces 349/349F  
Turtle N2 259/259F  
Ultimo VI ND/309F  
EPIC 259/259F

## AUTRES NOUVEAUTES

ST/Amiga

A 10 Tank Killer ND/349F  
Black Crypt ND/259F  
Bananza Bras 259/259F  
Brainies 269/269F  
Carthage 249F/ND  
Castles ND/299F  
Centurian 259/259F  
Covert Action 349/349F  
G Loc 259/259F  
Knight of the Sky 349F/ND  
John Madden Football ND/259F  
Leisure Suit Larry V ND/399F  
Lord of Rings ND/299F  
Nascar 349/349F  
Obitus 249F/ND  
Ork ND/259F  
Race Drivin' 249/249F  
Rules of Engagement ND/259F  
Spécial Farces 349/349F  
Space Crusade 259/259F  
Spore Gun 259/259F  
Space Quest 4 ND/399F  
Tentacle 249/249F  
U.M.S. 2 Planet Edit. 159/159F

## NRJ 3 319/319F

+ F16 Combat Pilot + Double  
Dragon 2 + Italy 90  
+ Turbo Out Run + Welltris

## LES MAITRES DE L'AVENTURE 349/349F

+ Maupiti Island  
+ Les Voyageurs du Temps +  
Opération Stealth

## LES JUSTICIERS 3

**299/299F**

+ SHADOW WARRIORS  
+ ROBOCOP 2 + BATMAN LE FILM

## TOP 20 ST/AMIGA

ST/Amiga

Grand Prix (Micraprase) 349/349F  
Les Aventures de Maktar 299/299F  
Vraam 249/249F  
Papulaus 2 299/299F  
Robocop 3 259/259F  
WWF Super stars 259/259F  
Abandoned Places ND/299F  
The Simpson's 249/249F  
Birds of Prey ND/349F  
Heimdall 349/349F  
Powermanger Data Disk 149/149F  
Master Golf 349/349F  
Megalomania 259/309F  
Final Fight 259/259F  
Terminator 2 249/249F  
Silent Service 2(1 Meg) 349/349F  
Winning Tactics 79/79F  
Eye of Behalder ND/299F  
Gads 249/249F  
First Samaurai 259/259F

Age 299/299F  
Avantage Tennis 249/249F  
Baby Jo 289/289F  
Bottle Isle ND/299F  
Cadover 249/249F  
Cadover the Pay Off 159/159F  
Double Dragon 3 259/259F  
F19 Stealth Fighter 289/289F  
Football Crazy 249/249F  
Goumlet 3D ND/299F  
Godfather 259/259F  
Hudson Hawk 299/299F  
Killerball 299/299F  
Knightmare 259/259F

Leander ND/259F  
M 1 Tank Platoon 299/299F  
Magic Pockets 259/259F  
Manchester Un. Europe 259/259F  
Mega twins ND/299F  
Moonstone ND/299F  
Out Run Europe 259/259F  
Pitfighter 249/249F  
Populous Editor 149/149F  
Realms 299/299F  
Return la Europa 79/79F  
Rise of the Dragon ND/349F  
Shadow Sorcerer 279/279F  
Sim City + Populus 299/299F  
Spirit of Excalibur 299/299F  
Suspicious Cargo 259/259F  
Thunderhawk 299/299F  
Tip Off 249/249F

**MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES  
D'ABORD !**



# MICROMANIA

## PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Armaur-Geddan	179/179F
Lemmings	149/149F	Great Courts 2	179/179F
Lotus Turbo Choll. 2	199/199F	Monkey Islands	179/179F
Croisiere pour 1 Cadovre	229/229F	Barbarian 2	199/199F
Lemmings Data disc	119/119F	Beast 2	199F/ND
Utopia	199/199F	Pegasus	199/199F

# P C C o m p a t i b l e

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Elviro 2 399F  
LES Manley Lost in L.A. 349F  
Lord of the Rings 2 349F  
Powermanger 349F  
Star Trek 349F  
Ultimo VII 399F

## OFFRE SPECIALE MICROMANIA

Croisiere pour un cadavre 229F  
Lemmings 199F  
Lemmings data disk 149F

**1 AN DE GARANTIE  
SUR  
TOUS LES LOGICIELS**

## TOP PC COMPATIBLES

Civilisation 399F  
Eye of Behalder N2 349F  
Falcon 3.0 449F  
Wing Commander N2 399F  
Rabin des Bois (Sierra) 399F  
Harpoon 399F  
Might and magic 3 399F  
Martian Memorandum 399F  
Les Aventures de Maktar 299F  
Willy Beamish 349F  
King Quest V 449F  
F117A NightHawk 399F  
Gunship 2000 399F  
Shadow Sorcerer 299F  
Immortal 299F  
Jefffighter 2 399F  
Wing Commander 349F  
Maupiti Island 299F  
Secret Weapons 399F  
Wing Commander Miss. Disk N2 159F

## AUTRES NOUVEAUTES

Aces of the Pacific 399F  
Cadaver 359F  
Conspiracy Dead Lock 399F  
Eca Quest 399F  
Heimdall 349F  
Herae Quest 299F  
Kid Pix 349F  
Magic Candle 2 349F  
Midwinter 2 399F  
Overlord 259F  
Race Drivin 299F  
Realms 349F  
Rallerbabes 359F  
Shangai 2 359F  
Tip Off 299F  
The Seige 299F  
Toyota Celica GT4 Rally 299F  
Turtles N2 299F  
Turtles Adventure 359F  
UMS 2 Planet Editor 159F

## MANETTES

TOPSTAR SV 227 289F  
QUICKJOY SV 220 175F  
CARTE SV 202 149F  
QUICKJOY SV 220 299F  
+ CARTE

**Chaque mercredi vers  
17h15 sur FR3 et le  
dimanche vers 9h15  
MICROMANIA vous  
dévoile tout sur les jeux  
dans l'émission**



**2 MEGADRIVES  
A GAGNER  
PAR SEMAINE**

Age 349F  
Andretti 299F  
Bard's Construction Set 299F  
Bard's Triple Pack (1+2+3) 399F  
Battletech 2 349F  
Blues Brothers 299F  
Castles 349F  
Castles Data Disk 149F  
Chessmaster 3000 359F  
Chuck Yeager 349F  
Command HQ 349F  
Conan the Cimerion 299F  
Countdown 299F  
De Luxe Paint 2 399F  
Eye of Behalder 349F  
Fascination 299F  
Godfather 349F  
Golden Axe 149F  
Great Courts 2 359F  
Heart of China 349F

Killerball 349F  
Leisure Suit Larry 1 399F  
Leisure Suit Larry V 399F  
Links 985F  
Links Bayhill, etc... 299F  
Links Hyatt, etc... 349F  
Monkey Island 2 299F  
Megafortress 299F  
No Greater Glory 349F  
Obitus 399F  
PGA Course Disk 329F  
Rise of the Dragon 399F  
Space Quest IV 399F  
Team Suzuki 399F  
Tennis Cup 2 159F  
Terminator 2 179F  
The Simpson's 359F  
Timequest 359F  
Thunderhawk 349F  
TV Sport Boxing 349F

Ultima VI 299F  
Wing Cam. 2 Speech Disk 179F  
Wing Cam. Miss Disk 1 399F  
Wing Cam. 2 Spécial 199F  
Winter Challenge 289F  
Wolf Pack 299F  
WWF Super Stars 299F





# JAGUAR XJ220

preview sur **AMIGA** Editeur : CORE DESIGN

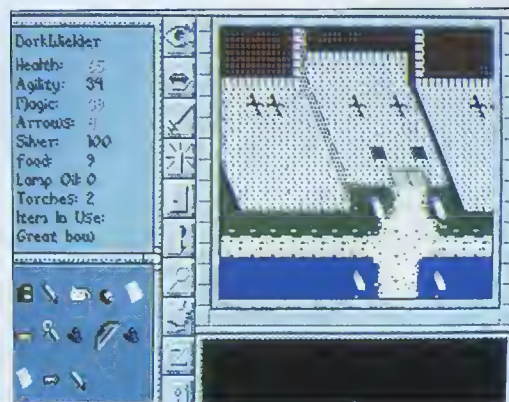
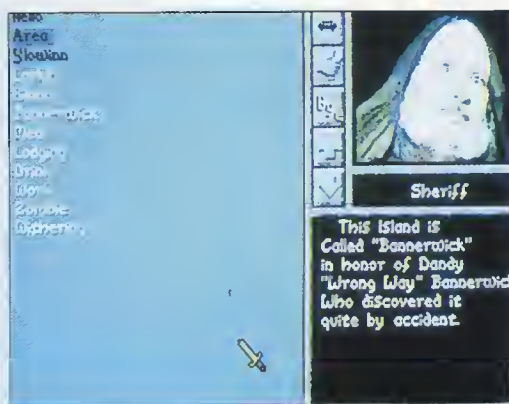


Jaguar, constructeur anglais, vient de sortir un nouveau modèle de voitures à série très très limitée. La classe de la marque et le petit nombre de modèles pousseront le prix à devenir énorme, rendant le véhicule inabordable. Core Design pense donc à tous ceux qui rêvent de voitures de ce genre sans pouvoir s'inscrire sur les listes de Mr Jaguar.

Prévu pour début avril, le dernier produit Core Design mettra donc en scène une voiture aux très hautes performances dans des courses à travers le monde. Le joueur devra traverser 12 pays différents, donc 12 circuits différents, eux-mêmes divisés chacun en 6 sections. Vos adversaires ne rouleront pas en 2CV non plus, puisque vous affronterez des pilotes au volant

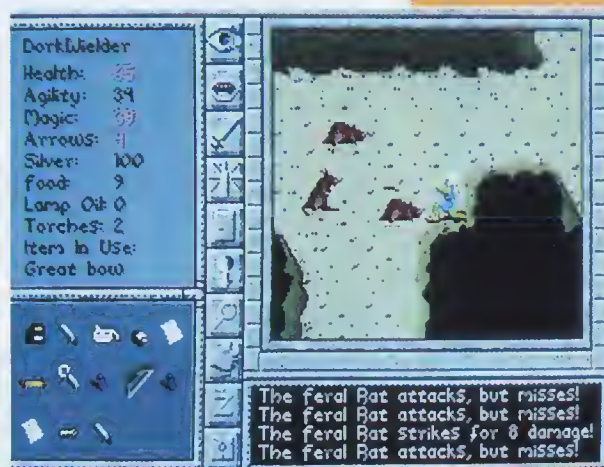
de Ferrari, de Lamborghini, de Porsche, et de tous ces autres véhicules aux prix remplis de zéros. Les décors changeront suivant les sections et suivant les conditions climatiques, allant du désert au marais, en passant par les décors rocaillieux ou les fonds de ville. Tous ces éléments influenceront sur les possibilités de la voiture. La preview n'intègre pas encore toutes les possibilités, mais le jeu va extrêmement vite, peut-être, déjà, le jeu le plus rapide du genre. A noter que la version finale permettra de jouer à deux, soit sur le même écran, soit avec deux amiga connectés, en plein écran. Jaguar XJ220, preview sur amiga, sortie début avril sur ST et Amiga. 1MB de Ram minimum.





# TALES OF MAGIC

preview sur **PC-AMIGA** Editeur : SSI



• Dans la famille Tales of Magic, je voudrais le fils, siouplait.

• Oui, voilà. C'est Prophecy of the Shadow, un jeu de rôle qui va vous entraîner dans un monde de magie et d'aventures.

• J'ai déjà lu cette phrase quelque part.

• Oui, mais attendez la suite : le jeu comporte une centaine d'écrans digitalisés et, de temps à autre,

des séquences animées dynamisent l'aventure. De plus, on peut rencontrer une cinquantaine de personnages, monstres ou PNJ, avec lesquels il est possible de communiquer, l'accent ayant été mis dans ce logiciel, sur les dialogues. Ça sortira sur PC et Amiga d'ici avril et ce sera VGA et compatible Adlib/Sblaster Pro.

• Yep !





# B 17

preview sur **PC** Editeur : MICROPROSE

news • previews

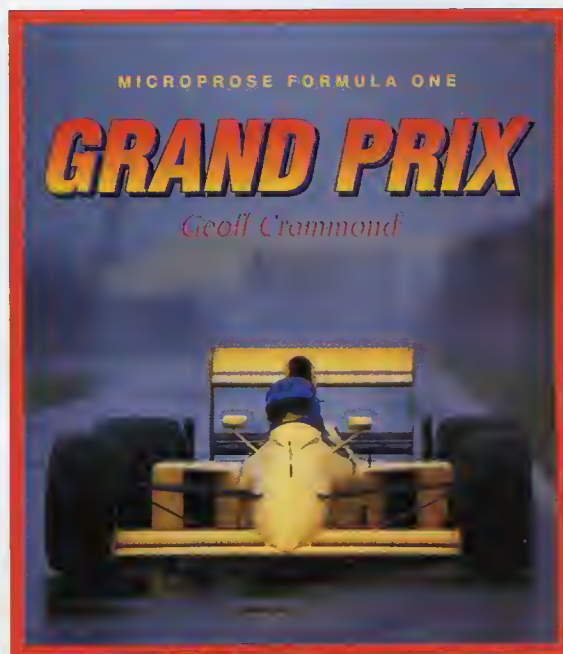
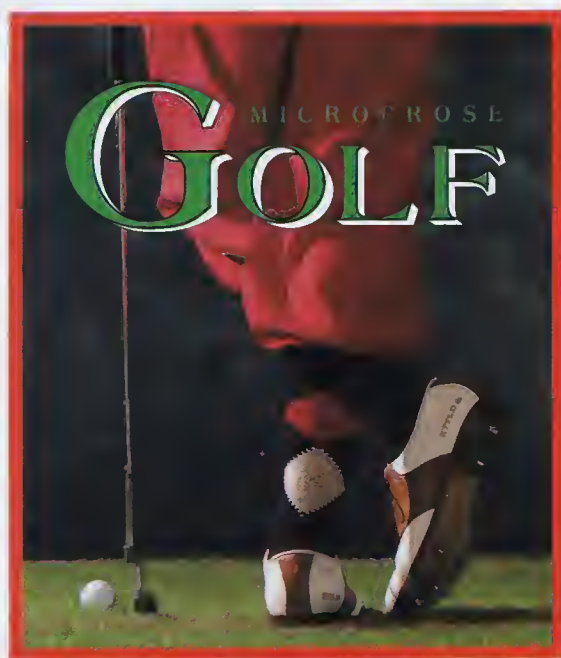


*Microprose annonce B 17 sur PC, une simulation va vous permettre de piloter la célèbre Forteresse Volante au cours de 25 missions, accompagnée d'une escadrille de bombardiers. Comme un tel engin ne se maîtrise pas seul, vous pourrez, pendant le jeu,*

*prendre place à l'un des 9 postes de commande, artilleur ou navigateur, pendant que la machine continuera à gérer les 8 autres. Réalisé en 3D, ce jeu disposera, aux dires de l'éditeur, d'un tableau de bord comme on n'en a jamais vu dans une simulation.*



# *Quand le sport devient une affaire sérieuse...*



*Chez MicroProse nous prenons le sport au sérieux Parce que nous savons qui vous êtes.*

**Mais c'est seulement un jeu.**

*Essayez de vous en souvenir lorsque vous jouez avec nos simulations.*

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

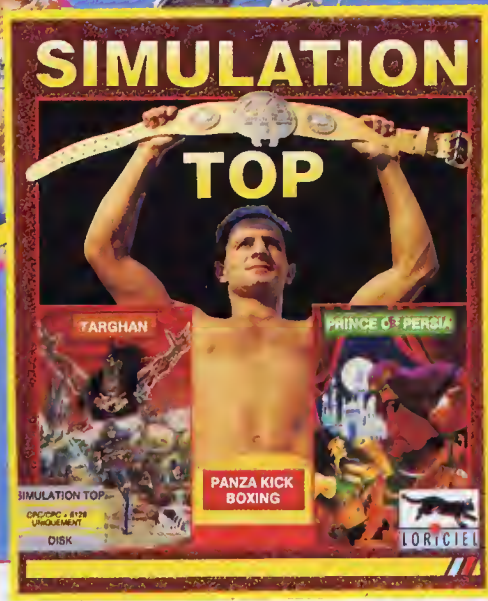








Les sportifs  
s'envolent avec  
**mammouth**  
Centre de Vie



81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison.  
Tél : 47 52 11 33





# GIGER, DARK SEED DESIGNER

COMMENCEZ À TREMBLER TOUT DE SUITE, LES ÉDITEURS ONT DÉCIDÉ DE FAIRE APPEL AUX MAÎTRES DE L'INQUIÉTANT ET DE L'ÉTRANGE, AUX PROFESSIONNELS DES EFFETS SPÉCIAUX POUR DONNER PLUS DE DIMENSION À LEURS JEUX. LE PREMIER PAS DE DANSE MACABRE EST EXÉCUTÉ PAR LE COUPLE H.R. GIGER / CYBERDREAMS. ENTRONS DANS LE MONDE QU'ILS NOUS PRÉPARENT AVEC LE DÉVELOPPEMENT DE THE DARK SEED, LE SOFT QUI DEVRAIT MARQUER UN TOURNANT DANS LE JEU D'AVENTURE.

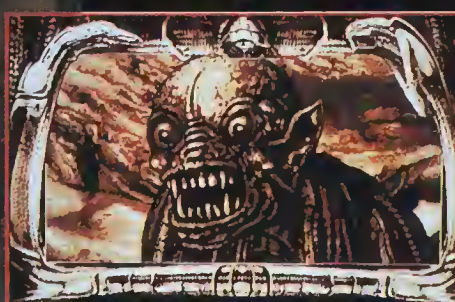
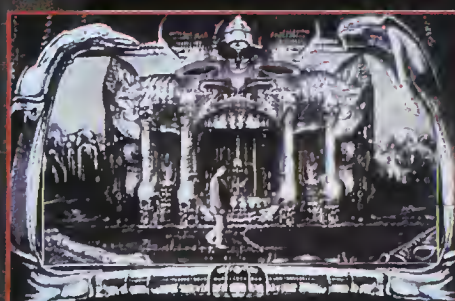
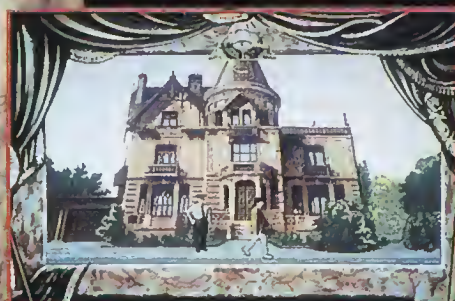
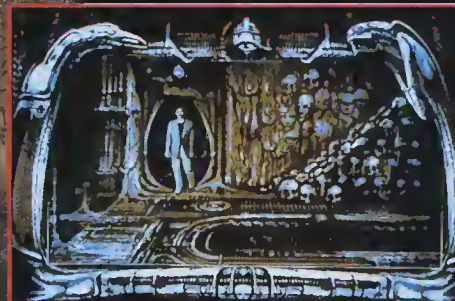


## THE DARK SEED

L'équipe de développement américaine CyberDreams a décidé d'intégrer un nouvel élément dans la production des jeux sur micros. Plutôt que de tourner en rond en sortant des jeux effectivement plus beaux graphiquement, plus rapides et plus performants techniquement, mais avec toujours le même genre de scénarios, et, en fin de compte, pour obtenir un soft qui ressemble à un soft, CyberDreams a contacté des artistes qui n'ont rien à voir avec le monde de la micro, mais qui se sont illustrés dans le cinéma, les effets spéciaux, la peinture ou la sculpture. Leurs trois prochains produits seront le résultat de ce nouveau genre de collaboration : Cyber Race avec Syd Mead, designer pour Blade Runner, et avec de larges contributions dans 2010, Star Trek, Aliens, Short Circuit et Tron ; The Evolver avec John Rosengrant, designer pour Terminator, Terminator II, Predator et Predator II ; mais surtout, puisque c'est le soft qui sortira en premier, fin mars début avril, The Dark Seed, avec H.R. Giger, designer pour Alien, Poltergeist II et Alien III qui sortira prochainement.

A l'occasion de la présentation de ce soft, nous avons été invités à nous rendre à Zurich, dans l'atelier de Giger lui-même, en compagnie de Patrick Ketchum de CyberDreams, et de Jim Murdock d'USD, qui se chargera de la distribution des produits CyberDreams en Europe. A noter que ces mêmes produits seront distribués en France par Ubi Soft.

H.R. Giger (le troisième en partant de la gauche) chez lui, au milieu de membres de CyberDreams qui lui présentent le jeu. Là, il tient la boîte du soft qui respecte déjà pleinement le design et le graphisme de l'artiste.





## H.R GIGER

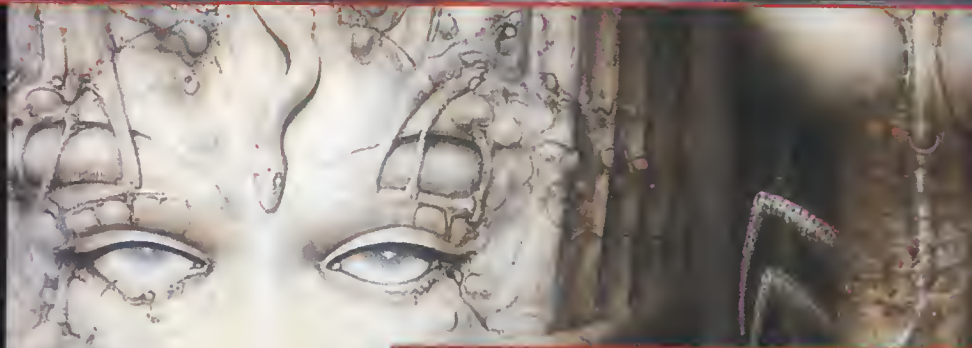
Le grand public connaît surtout Giger pour sa participation dans *Aliens*, design de l'extra-terrestre, des décors sur la planète, de tout ce qu'il y a d'inquiétant et d'original dans le film.

Mais l'œuvre de Giger ne s'arrête pas à cette collaboration cinématographique, qui lui a d'ailleurs rapporté un César. Dès 1959, il publie des dessins, des comics et des photographies dans des journaux underground, comme *Clou* ou *Hotcha*. Ses dessins de l'époque n'étaient encore qu'en noir et blanc, au trait, mais déjà on découvre les thèmes qu'il développera tout au long de sa carrière: créatures étranges et inquiétantes, attirance pour les armes et le morbide, ainsi qu'un design particulièrement original. Ce n'est qu'au milieu des années 70 qu'il s'attaquera à la peinture acrylique, réalisant souvent des toiles de très grande taille.

Mais Giger ne se limite pas à la peinture, et très vite il étend son art au design ou à la sculpture. Ainsi, il construira un «sablier» avec un masque aux yeux globuleux au centre, et deux bouteilles pleines d'un liquide rouge rappelant du sang qui, quand on utilise l'appareil, dégouline sur le visage. La maison de Giger est aussi pleine de meubles, tables, chaises, fauteils, armoires qu'il a fabriqués lui-même. Entièrement peints en noires, ceux-ci ont des formes étranges et tout droit tirés de ses toiles: bras de chaises en os, crânes empilés en haut de fauteils, un monde inquiétant et fascinant. Il existe d'ailleurs deux bars Giger dans le monde, un à Tokyo, et un autre à Chur, en Suisse. Giger a dessiné tout spécialement pour ces établissements qui portent son nom, des Chaises, des figures pour le plancher, il a peint les menus, et le décor tout entier des établissements. Des bars à cocktails à ne pas manquer si l'on passe dans l'une de ces deux villes.

Nous avons tenté de le questionner un peu sur *Aliens III*, film déjà très attendu. Malheureusement, tout ce qui concerne le film est top secret. Sachez tout de même qu'il a, bien sûr, dessiné les personnages *Aliens*, de plusieurs tailles, de plusieurs formes.

Giger aurait aimé une collaboration plus poussée, il aurait aimé être plus investi dans *Aliens III*, mais, dit-il, «si les producteurs avaient suivi toutes mes idées, ça leur aurait coûté une fortune». Depuis 1989, Giger travaille sur un story board, «*Mystery of San Gottardo*».





Toute l'histoire est écrite, de nombreuses planches et illustrations sont dessinées, mais il ne trouve encore personne prêt à le réaliser, alors qu'il aurait lui-même envie de faire le film. Seulement, il ne se sent pas encore capable de fournir tout le travail annexe à la création nécessaire pour la réalisation d'un film.

À la question de savoir si il aimerait collaborer plus directement pour un autre jeu vidéo, la réponse est immédiate, et le projet semble déjà en marche, du moins dans les têtes, et toujours avec CyberDreams. Mais cette fois, Giger est prêt à co-écrire le scénario, et à dessiner des planches spécifiques pour le jeu. Espérons que ce genre de jeu verra le jour ; on aura alors quelque chose de réellement original et intéressant.

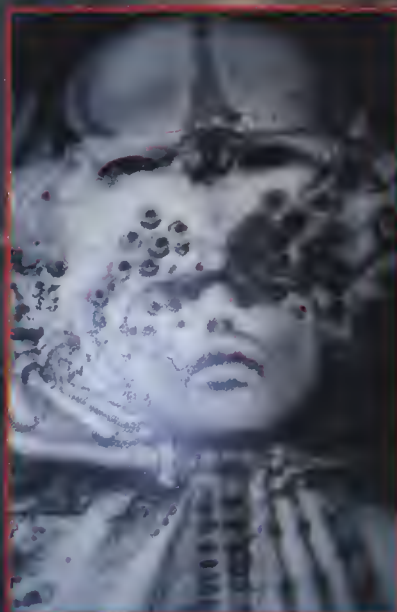
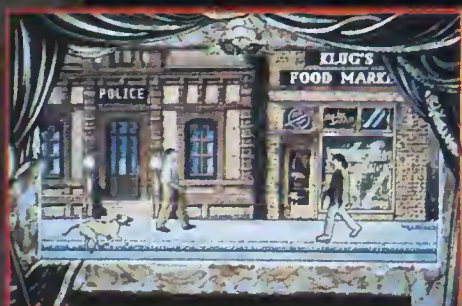
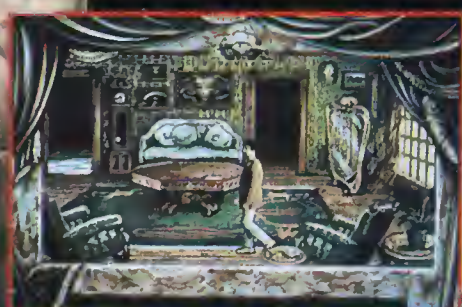
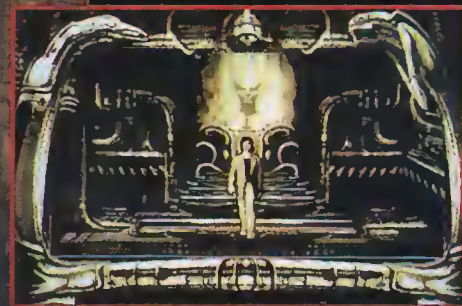
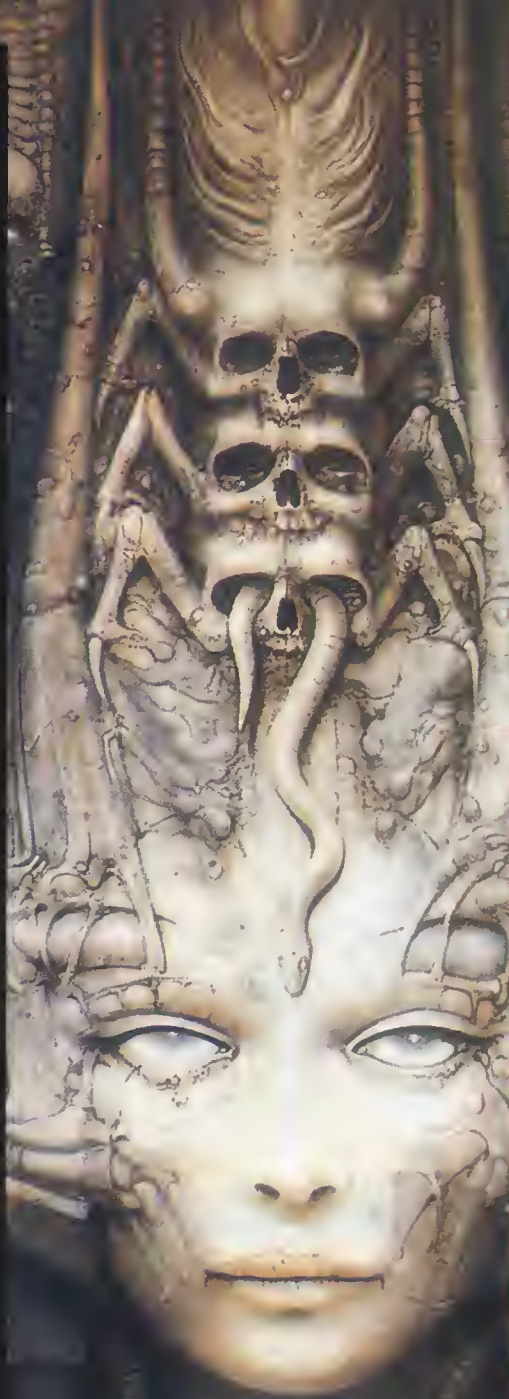
## LE JEU

Pour l'instant, au stade de la preview, il n'y a que les graphismes de visualisables, et quelques animations du personnage. L'intrigue, l'histoire du jeu, et les mécaniques avec les objets ou les personnages ne sont pas encore en action. On peut tout de même admirer et s'extasier devant la qualité des graphismes, les décors sont vraiment superbes. Dark Seed met en scène deux mondes parallèles qui se croisent en la personne du personnage que vous dirigez. Le héros, vous, vient d'acheter une maison, charmante et apparemment inoffensive, ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'elle habite l'entrée dans un monde Sombre et inquiétant, où vivent des monstres qui semblent bien décidés à venir foutre les pieds dans notre monde.

Ils ont d'ailleurs placé un embryon dans le crâne du personnage principal, celui-ci grandit, s'alimente en vous, et va bientôt prendre totalement possession de votre corps. Il ne vous reste que 3 jours pour réussir à accéder au «Dark World», et à y résoudre une énigme étourdissante pour sauver votre peau, ainsi que celle de l'humanité toute entière qui serait plutôt mal barrée si tous les monstres made in Giger débarquaient parmi nous. Les graphismes des décors de Dark World, le monde caché du jeu, ainsi que les personnages qui évoluent dans ce monde, sont directement tirés des toiles de Giger. Les graphistes de CyberDreams ont scané ses toiles, ils les ont retravaillées pour qu'elles passent mieux sur ordinateur, la résolution de nos micros n'étant pas encore assez poussée ; puis ils ont reconstruit des tableaux entiers en mélangeant divers éléments. Le résultat est vraiment saisissant et impressionnant. Dans la version finale, on trouvera des sons réalistes ainsi que des voix digitalisées en anglais, en allemand et en français. Pour une fois, la version française ne perdra rien à la qualité du jeu.

Patience, patience, encore un mois à attendre avant d'avoir entre les mains l'un des jeux qui risque bien d'être l'un des plus marquants de l'année.

SEB





**LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE**



LA CONSOLE MEGA DRIVE OFFICIELLE	949F
ARCADE POWER STICK	379F
ADAPTEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES	NEUFS UTILISES	
	VENTE	ACHAT
2 CRUDE OUDES	370	270 210
658 SUB ATTACK	420	240 160
ABRAMS BATTLE TANK	395	220 160
AFTERBURNER II	340	190 140
ALEX KIDD	290	80 200
ALIEN STORM	395	220 160
ARCUSS OYSSSEY	395	220 160

TITRES	NEUFS UTILISES		TITRES	NEUFS UTILISES	
	NEUF	ADJUT		NEUF	ADJUT
ARNOLD PALMERS GOLF .....	340	250 - 200	MYSTIC DEFENDER .....	340	140 - 80
BACK TO THE FUTURE II .....	390	160 - 90	NHL ICE HOCKEY .....	420	360 - 280
BATMAN .....	395	220 - 160	NINJA BURAI .....	395	290 - 220
BLOOM T .....	370	150 - 80	ONION .....	395	220 - 160
BONAZA CROS .....	395	220 - 160	PACMANIA .....	395	220 - 160
BUCK ROGERS .....	390	290 - 220	PAPERBOY .....	360	210 - 140
BUKOKAN .....	420	170 - 90	PAT RILEY BASKETBALL .....	340	140 - 80
BUSTED DOUGLAS BOXING .....	390	220 - 160	PAT ROUR GOLF .....	420	310 - 240
CALIFORNIA GAMES .....	360	270 - 110	PHANTASY STAR II .....	420	240 - 160
CARMEN SANDIEGO .....	370	210 - 150	PHANTASY STAR III .....	470	270 - 180
CENTURION .....	340	190 - 140	PIT FIGHTER .....	395	290 - 220
COLUMBUS .....	290	170 - 120	POPULOUS .....	395	220 - 160
DECAPATTACK .....	400	190 - 140	PRINCE OF PERSIA .....	360	210 - 140
DESERT STRIKE .....	400	300 - 230	QUACKSHOT .....	395	340 - 270
DEVIL CRASH .....	395	290 - 220	QUAO CHALLENGE .....	360	210 - 140
DICK TRACY .....	420	170 - 90	RAMSD II .....	265	150 - 110
DOUBLE DRAGON II .....	390	220 - 160	RAMPAGE .....	340	100 - 50
DYNAMITE DUKE .....	340	140 - 80	RBI III BASEBALL .....	210	110 - 50
EL VIENTO .....	395	220 - 160	REVENGE OF SHINDO .....	340	180 - 140
ESWAT .....	340	140 - 80	RINGS OF POWER .....	360	270 - 210
FI CIRCUS .....	290	220 - 160	ROCKY RASH .....	340	250 - 200
F1 GRAND PRIX .....	395	220 - 160	ROBOCOP .....	360	210 - 140
F22 INTERCEPT .....	360	270 - 210	ROLLING THUNDER II .....	395	290 - 220
FAERY TALE .....	420	170 - 80	SHADOW DANCER .....	420	240 - 160
FANTASIA .....	370	210 - 150	SHADOW OF THE BEAST .....	395	220 - 160
GAIARES .....	360	210 - 140	SHOGUN .....	395	220 - 160
GALAXY FDRCE II .....	390	290 - 220	SONIC THE HEDGEHOG .....	340	250 - 200
GHOST BUSTERS .....	340	140 - 80	SPACE INVADERS .....	340	140 - 80
GHOSTS & GHOSTS .....	420	240 - 160	SPEEDBALL II .....	385	160 - 90
GOLDEN AXE .....	390	220 - 160	SPIN .....	370	210 - 150
GOLDEN AXE II .....	395	290 - 220	STARLIGHT .....	545	220 - 160
HARD DRIVIN' .....	395	220 - 160	STREET SMART .....	385	220 - 150
HELLFIRE .....	340	140 - 80	STREETS OF RAGE .....	340	250 - 200
IMMORTAL .....	395	290 - 220	SUPER VOLLEYBALL .....	420	240 - 160
ISHIOO .....	395	110 - 60	SUPER HANG ON .....	340	140 - 80
JAMES POND .....	395	220 - 160	SUPER MONACO GP .....	340	250 - 200
JEWEL MASTER .....	395	160 - 90	SUPER OFF ROAD .....	360	270 - 210
JOE MONTANA .....	340	140 - 80	SUPER REAL BASKETBALL .....	340	140 - 80
JOE MONTANA II .....	340	250 - 200	SUPER VOLLEYBALL II .....	340	250 - 200
JOHN MADDOEN .....	340	190 - 140	SWORD OF VERMILION .....	545	400 - 300
JOHN MADDOEN II .....	340	250 - 200	THUNDERFORCE III .....	395	220 - 160
KIKO CHACHEN .....	360	270 - 210	TECMO WORLD SOCCER .....	395	290 - 220
LAKERS V CELTICS .....	395	290 - 220	TECMO WORLD II .....	395	220 - 160
MARBLE MADNESS .....	395	290 - 220	TEJMAN AND EARL .....	395	260 - 190
MERCES .....	360	210 - 140	TOKI .....	340	250 - 200
MICKY MOUSE .....	370	320 - 250	TRUKTON .....	340	190 - 140
MIDNIGHT RESISTANCE .....	390	220 - 160	TRUKTON II .....	395	220 - 160
MIGHT AND MAGIK .....	545	220 - 120	WINGS OF WOR .....	390	160 - 90
MONSTER WORLD III .....	340	180 - 140	WINTER CHALLENGE .....	390	220 - 150
MONWALKER .....	340	140 - 80	WONDERBOY III .....	340	140 - 80
MUMPS .....	395	220 - 160	WONDERBOY SOCCER .....	290	170 - 120
MUSHA ALESTE .....	395	180 - 90	WRESTLE WARS .....	395	220 - 160

TITRES	NEUFS	UTILIS
		NOTE
ADAMMS FAMILY .....	45D	260
CASINO KID II .....	45D	26D
CASTLEVANIA IV .....	45D	33D
CHAMPIONSHIP .....	45D	26D
DARIUS TWIN .....	45D	80
D FORCE .....	45D	18D
DRAKKAHEN .....	45D	18D
EARTH DEFENSE FORCE .....	40D	23D
ELITE .....	45D	26D
FINAL FANTASY LEGEND II .....	50D	37D
FINAL FIGHT .....	45D	26D
FORMATION SOCCER .....	45D	33D
GALAXY .....	40D	16D
GUN FORCE .....	45D	26D
HDL E DNE GDLF .....	45D	18D
JDE AND MAC .....	40D	30D
JOHN MADDEN 82 .....	45D	33D
JOHN MADDEN 83 .....	45D	26D
LEGEND OF MYSTICAL NINJA .....	45D	26D
LEMMINGS .....	45D	26D
NCAA BASKETBALL .....	50D	28D
PAPERBOY II .....	45D	26D
PGA TOUR GOLF .....	45D	26D
PILOT WINGS .....	45D	33D
POWER PUNCH II .....	40D	23D
RPM RACING .....	45D	26D
ROBBI .....	45D	33D
ROBBI .....	45D	33D
SMART BALL .....	45D	26D
SMASH TV .....	40D	30D
SPACE MEGAFORCE .....	45D	26D
SPACE MEGAFORCE ISLAND .....	45D	26D
SUPER ADVENTURE .....	45D	26D
SUPER BATTLE TANK .....	45D	26D
SUPER F1 .....	40D	23D
SUPER GHULDS N GHST5 .....	45D	26D
SUPER GOLF .....	40D	23D
SUPER OFF ROAD .....	40D	20D
SUPER R-TYPE .....	45D	26D
SUPER WRESTLEMANIA .....	45D	33D
THE MIDN .....	50D	28D
X-MEN .....	40D	23D
ZELDA III .....	50D	37D

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS  
UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

TITLES	NEUFS	UTILISES	TITLES	NEUFS	UTILISES
	EST	EST		EST	EST
A ROY AND HIS BLOB	340	150 140	MISSONIMPOSSIBLE	420	230 180
ADVENTURE OF LINK	340	150 140	NORTH AND SOUTH	430	330 230
BADDIES	400	230 180	PROTECTOR	340	180 140
BATMAN	430	300 220	PUNCHOUT	300	170 120
BATTLE OF OLYMPUS	340	180 140	RAGGRIVITY	340	180 140
BAYOU BILLY	340	180 140	RADRACER	340	180 140
BROWN COMANDO	400	230 180	RESCUERANGERS	400	330 230
GLANK MANIA	340	150 140	ROBOHAWK	330	170 120
GLADES OF STEEL	340	180 140	ROBOCOP	400	330 230
BLUE SHADOW	340	180 140	RYGAR	330	170 120
RUBLE DOORSE	230	120 80	SILVER WARRIOR	340	180 140
BUCK BURNER BIRTHDAY	400	230 180	SILVER PUNISHER	340	180 140
BURN FIGHTER	230	120 80	SHADOWS	230	120 80
DOUBLE DRAGON	400	330 230	SKATE OR DIE	140	60 40
DOUBLE DRAGON II	400	330 230	SNARK BATTLE AND ROLL	330	230 180
DR MARIO	330	170 120	SHARKS REVENGE	440	250 200
DOUBLE DRIBBLE	140	50 70	SOLARJETMAN	340	180 140
DUCKTALES	260	250 200	SOLOMANSKEY	240	140 100
GOAL	400	230 180	STARWARS	400	330 230
GHOST AND GORLINS	340	180 140	STEALTHATT	340	180 140
GHOSTBUSTERS II	340	180 140	SUPER MARIO BROS I	340	230 200
GOLF	340	180 140	SUPER MARIO BROS II	400	340 270
GREMLINS I	440	250 170	SUPER OFF ROAD	330	170 120
HUNT FOR RED OCTOBER	400	300 220	SUPERSPKE & BALL	340	180 140
HAWKAWARDS	330	170 120	SWOGS AND SERPANTS	400	330 230
ISOLATED WARRIOR	340	180 140	TOP GUN	400	230 180
JACK NICHOLAS FOX	340	180 140	TOTAL EARTH	340	230 200
JACKIE CHAN ACTION	400	300 220	TRACK AND FIELD	240	250 200
KABUKI ONI AND FIGHTER	340	180 140	TURBO RACING	340	180 140
LEGEND OF ZEAL	340	180 140	WORLD CUP	340	180 140
LOW G MAN	340	180 140	WORLD WRESTLING	340	180 140
MEGA MAN II	400	330 230	WWF WRESTLING	400	330 230

**NON MEMBRES AJOUTEZ  
50F POUR LES JEUX NEUFS ET  
20F POUR LES JEUX UTILISES**

TITLES	NEUPT UTILIZED	TITLES	NEUPT UTILIZED
Q22: 001	Q22: 002	Q22: 001	Q22: 002
30BARBER	235: 180: 140	NFL SUPERBOWL	235: 180: 140
72DEGREES	235: 140: 100	NINJA GADEN	195: 140: 100
ASPT	235: 140: 100	PACMAN	235: 140: 100
ARMESONGOLF	235: 140: 100	PARADISE	235: 140: 100
BASKETBALL	235: 180: 140	PINBALL SHUFFLE	235: 140: 100
BILLIARD TBL	235: 180: 140	ROADSLASTERS	235: 140: 100
CALIFORNIA GAMES	195: 180: 140	ROBOSUASH	195: 140: 100
CHERRYBLOSSOM	235: 140: 100	ROBOTRON	235: 140: 100
GAUNTLET	235: 140: 100	STUNNERS	235: 140: 100
GOLD RANIER	235: 140: 100	SCRAPPY DOG	235: 140: 100
HARDUPHVN	235: 140: 100	TURBIDIS	235: 140: 100
HYPERHVN	235: 140: 100	WINDMILL	235: 140: 100
ISLAND	235: 180: 140	WINDMILLS	235: 140: 100
KLAX	235: 180: 140	WIMBROS	235: 140: 100
LYNN CASINO	235: 180: 140	WORLD CUP SOCCER	235: 140: 100

**TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS**



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL  
**30.64.54.54**  
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

## NINTENDO GAMEBOY



### CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY ..... 690F  
 LIGHTBOY ..... 175F  
 BLACK CARRY ALL ..... 150F

### JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
ADAMS FAMILY .....	225	90
ADVENTURE ISLAND .....	195	160
BATMAN .....	215	130
BATTLE JUCE .....	225	130
BLADES OF STEEL .....	225	130
BUBBLE BOBBLE .....	195	110
BUBBLE GHOST .....	195	100
BUGS BUNNY II .....	225	170
BURAI FIGHTER .....	195	120

#### TITRES

	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
CASTLEVANIA .....	195	110
CASTLEVANIA II .....	225	170
CHASE HO .....	195	110
CHESS MASTER .....	195	120
DAYS OF THUNDER .....	225	130
DICK TRACY .....	195	150
DRAGONS LAIR .....	195	120
DYNABLASTER .....	195	120
DOUBLE DRAGON .....	195	120
DOUBLE DRAGON II .....	225	170
DOUBLE DRIBBLE .....	195	150
DR MARIO .....	195	120
DUCK TALES .....	235	180
F1 HERO .....	235	140
FINAL FANTASY .....	245	190
FINAL FANTASY ADVENTURE .....	245	190
FINAL FANTASY II .....	245	190
FORTIFIED ZONE .....	225	90
GAUNTLET II .....	215	130
GHOSTBUSTERS II .....	215	130
GOLF .....	195	120
GRADIUS .....	215	130
GREMLINS II .....	215	170
HUNT FOR RED OCTOBER .....	215	130
JACK NICHOLS GOLF .....	225	170
JOE AND MAC .....	225	170
JORDAN V BIRD .....	225	90
MARBLE MADNESS .....	225	130
MARU'S MISSION .....	225	130
MEGAMAN .....	225	130
MEGAMAN II .....	225	170

#### TITRES

	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
MICKY'S DANGER DUSCHASE .....	225	170
NAVY SEALS .....	215	130
NINJA GAIDEN .....	215	190
NEMESIS .....	215	130
NEMESIS II .....	225	170
NFL FOOTBALL .....	225	130
NINJA TURTLES .....	215	130
NINJA TURTLES II .....	225	170
NINTENDO WORLD CDP .....	195	120
OPERATION C .....	225	170
PACMAN .....	225	90
PAPERBOY .....	195	80
PAPERBOY II .....	195	150
POPEYE II .....	225	130
PRINCE OF PERSIA .....	195	150
PUNISHER .....	225	130
R-TYPE .....	195	120
ROBOCOP .....	215	130
ROBOCOP II .....	225	170
ROGER RABBIT .....	225	130
SIMPSONS .....	225	200
SNOW BROTHERS .....	225	130
SPIDERMAN .....	195	120
SUPER HUNCHBACK .....	195	150
SUPER MARIO LAND .....	195	120
SUPER OFFROAD .....	225	200
SUPER RC PRO AM .....	225	170
TENNIS .....	195	120
TERMINATOR II .....	225	200
TOP GUN .....	225	170
WWF SUPERSTARS .....	225	170

# CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

# REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

# REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

# NOUS VOULONS VOS JEUX

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT  
 D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU  
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS  
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX  
 DU LUNDI AU SAMEDI.

# ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.  
 AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

\* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS  
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM

## SEGA MASTER SYSTEM

### CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II ..... 490F  
 MASTER SYSTEM II PLUS ..... 890F  
 PISTOLET SEGA ..... 265F  
 CONTROL STICK ..... 139F  
 CONTROL PAD ..... 99F

### JEUX MASTER SYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
AFTERBURNER .....	275	160
ALEX KID'S SHOCK .....	250	220
ALLEN STORM .....	255	170
ASTERY .....	375	280
BACK TO THE FUTURE II .....	255	190
BATTLE OUTRUN .....	350	170
BONNIE BOBBS .....	255	170
BUBBLE BOBBLE .....	245	190
CHANGING .....	275	160
CHIPS .....	345	200
CHOPPER .....	225	140
DIAMOND JEWELRY .....	225	140
DIEMER .....	275	210
DONALD DUCK .....	345	260
DOUBLE DRAGON .....	280	220
DUCK TALES .....	280	220
FUNCTIONS .....	280	220
GALAXY FORCE .....	280	170
GAUNTLET .....	280	170
G-LOC .....	280	220
GOLDEN AGE .....	280	220
GOLDEN WARRIOR .....	280	220
GOLDFISH .....	280	220
HEAVYWEIGHT BOXING .....	280	170
HEROES OF THE LANCE .....	300	170
IMPOSSIBLE MISSION .....	275	160
NEARLY .....	280	170
LASER GHOST .....	345	260
LEADERBOARD .....	265	190

## SEGA GAMEGEAR

### CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA GAMEGEAR ..... 990F  
 ADAPTATEUR MASTER SYSTEM ... 195F  
 TRANSFO ..... 95F

### JEUX GAMEGEAR

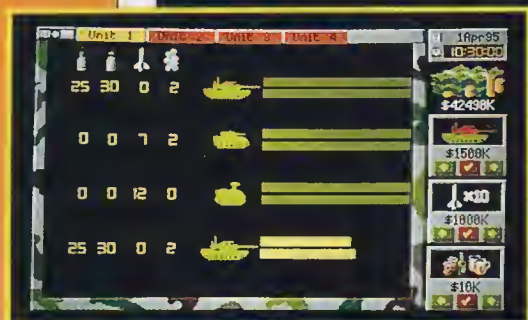
TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
BATTER UP .....	200	160
CHASE HQ .....	200	160
DONALD DUCK .....	195	180
DRAGON CRYSTAL .....	195	110
FANTASY ZONE .....	200	140
FROGGER .....	195	110
G-LOC .....	195	110
GOLDEN AXE .....	200	160
HALLEY WARS .....	195	110
JOE MONTANA .....	200	120
LEADERBOARD .....	200	160
MICKEY MOUSE .....	195	150
NINJA GAIDEN .....	200	180
OUTRUN .....	200	190
PACMAN .....	195	150
PENGO .....	165	100
PSYCHIC WORLD .....	165	100
PUT AND PUTTER .....	165	130
SHINOBI .....	195	150
SLIDER .....	195	110
SONIC THE HEDGEHOG .....	200	180
SPACE HARRIER .....	195	150
SPIDERMAN .....	200	160
SUPER KICK OFF .....	200	160
SUPER MONACO .....	165	130
WONDERBOY .....	165	130
WOODY POP .....	165	70

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES



# EMPIRE : PACIFIC

## REPORTAGE : MOULINEX



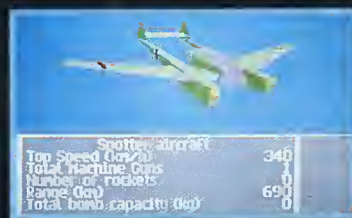
Pacific Island : cadre en jaune

L'éditeur anglais Empire, annonce la sortie imminente de plusieurs logiciels absolument superbes. Le mois dernier, notre envoyé spécial (enfin pas vraiment envoyé puisqu'il vit sur place), Derek de la Fuente, vous a longuement parlé de ces jeux. Ce mois-ci, place surtout à l'image, avec, à tout seigneur tout honneur, Campaign. Cette simulation de combats sur Amiga commence par l'introduction la plus belle qu'il m'ait été donné de voir, toutes machines confondues y compris CD ROM. Le graphisme, d'une finesse et d'une beauté sans égal, est animé comme dans un rêve, et la bande son, très évocatrice, utilise, pour une fois la totalité des capacités sonores de l'Amiga. Comme tous les jeux Empire, ce logiciel bénéficiera d'un mode d'emploi traduit et -c'est suffisamment rare pour être mentionné- de textes français à l'écran. Ce jeu permettra de piloter de nombreux types d'appareils et de jouer de façon très stratégique. Bientôt sur PC et 16 Bits.

Aussi guerrier, aussi beau, aussi Empire, Pacific Island, à paraître très bientôt, rappellera sans doute quelque chose aux joueurs confirmés. Eh oui, il s'agit en fait de Team Yankee II, un jeu de chars très intéressant qui permet, là aussi, sur Amiga et plus tard ST et PC, de piloter plusieurs machines. Dans cette suite, outre de nombreuses améliorations techniques, on sera confronté à des



Campaign : cadre en bleu



ennemis inédits et les décors, plus complexes eux aussi, comporteront de nombreux pièges, à commencer par des champs de mines.

Dans un genre moins belliqueux, International Sport Challenge va permettre aux fans de sports en tout genre -mais en chambre- de se

dégourdir le joystick et les neurones avec de nombreuses épreuves ayant la particularité d'être très bien mises en images. Certaines scènes seront ainsi vues en caméra subjective, puis par le public, grâce à une intelligente combinaison d'affichages sprites et objets 3D. Comme chaque



International Sport Challenge : cadre en vert





# ISLAND - CAMPAIGN - IPC



sport comporte plusieurs épreuves, on pourra, en fait, jouer avec 2000 combinaisons possibles !

Signalons enfin que l'éditeur se subdivise ; tandis que le label de départ (Empire) se spécialise dans les jeux de simulation et de stratégie,

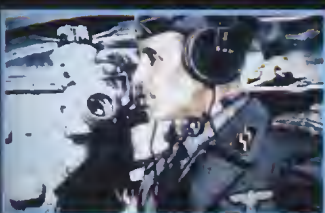
l'arcade sera traitée par la branche Arcade Master. Ils éditeront prochainement Magic Boy, un jeu de plates-formes comportant plus de 70 niveaux sur 16 bits, PC, C64 et, probablement plus tard, sur consoles.



**Preview sur Amiga.**  
**Sortie prévue :**  
**fin mars**  
**sur Amiga, PC, ST.**



**PREVIEW**





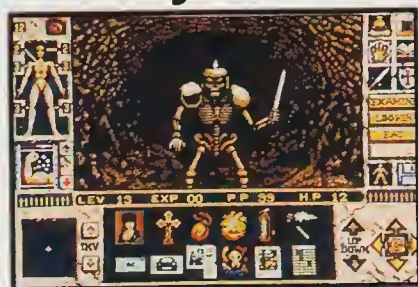
*Il est d'*

# LA MAÎTRESSE

*Elle es*

# LE MAÎTRE DE L'AR

## ELVIRA® II THE JAWS OF CERBERUS™



Si vous vous êtes déjà frotté à Elvira: Maîtresse de la Nuit™, macabre créature extrêmement populaire, et que cela vous a convaincu qu'on ne trouve pas beaucoup mieux qu'Elvira dans le genre gigantesque, vous allez devoir changer d'avis! Il y a en effet désormais "Elvira II: Les Mâchoires de Cerbere™", version cinq fois plus grande que l'originale, qui constitue une suite totalement sidérante. Vous vous lancez à la recherche de la reine elle-même dans une quête fantastique et tortueuse afin de la délivrer des griffes démoniaques de Cerbere, qui s'acharne à démontrer que trois têtes valent mieux qu'une.

Elvira image 1991 Queen "B" Productions. "Elvira" et "Maîtresse de la Nuit" sont les noms de marque de Queen "B" Productions. "Les Mâchoires de Cerbere" est un nom de marque d'Accolade Inc. Tous les autres noms de marque et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Dates de sortie: IBM PC et matériels compatibles: janvier. Amiga: février. Atari ST: mars



Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasant

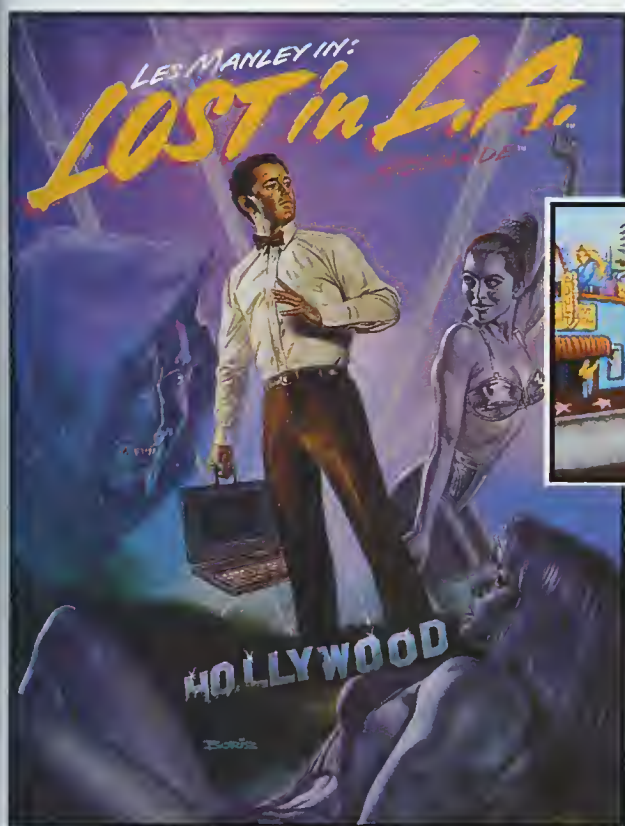


retour

DE LA NUIT

de retour

DE LA MÉDIOCRITÉ



## LES MANLEY IN: LOST IN L.A.™



L'homme qui trouva l'artiste de Show-business le plus célèbre au monde dans l'aventure graphique classique "A la recherche du roi" revient avec superbe dans Les Manley dans "Perdu dans L.A.". Les célébrités de Hollywood disparaissent à un rythme rapide mais nul ne sait comment. Ni pourquoi. Cette sensationnelle énigme policière, rehaussée par les images numérisées de mannequins et d'acteurs réels, saura vous tenir en haleine.

"A la recherche du roi" et "Les Manley dans "Perdu dans L.A." sont les noms de marque d'Accolade Inc.

Date de sortie: IBM PC et matériels compatibles: janvier.

andsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880.

**ACCOLADE™**  
The best in entertainment software.



# OCEAN



**S**teven Spielberg s'est chargé du film, et Ocean s'occupe du soft, en collaboration avec Sony. Tout le monde va vous en parler pendant des mois, alors nous avons décidé de vous en parler tout de suite, voici Hook.



## HOOK, LE FILM

Steven Spielberg doit avoir un sourire permanent accroché au visage, il doit rayonner de joie dès qu'il fait un pas. De toute l'histoire du cinéma, et parmi les films qui ont fait le plus d'entrées dans le monde entier, il en a signé déjà trois: Les dents de la mer, E.T. et Les Aventuriers de l'Arche Perdue. Son dernier film, Hook, créé déjà l'évènement et devrait susciter le même engouement que les trois précédemment cités.



La distribution de Hook n'est pas des plus ridicules, enfin si l'on considère les acteurs qui ont la cote en ce moment. Le rôle du méchant capitaine crochet sera tenu par Dustin Hoffman, celui de la fée Clochette par Julia Roberts (actrice spéciale yuppies) et Peter Pan aura la tronche de

Robin Williams, avec des oreilles pointues en plastique. Le scénario ne devrait pas être trop poussé, le but étant tout de même de plaire à un public de 7 à 77 ans.

Ceux qui ont vu la version Walt Disney de Peter Pan gardent tout cela dans un coin de leur

tête, puis ils tentent de transformer Peter Pan en adulte pour obtenir le Peter Pan de Hook. Notre héros a maintenant des enfants, deux garçons, qui se font kidnapper par son ennemi de toujours: le capitaine crochet. Ça ne rate pas, Spielberg est encore tombé dans le plan larmes-aux-yeux, et je



sens déjà qu'il va nous faire vibrer la corde parentale à grands coups de «Oh, les pauvres enfants qui se sont fait enlever par le méchant monsieur». Pour sauver ses mômes, Peter Pan doit récupérer l'esprit de l'enfant qu'il était, pour retourner au Pays du



Grand Jamais, où il affrontera le décidément très méchant capitaine crochet. La fée Clochette viendra l'aider elle aussi, ainsi que sa vieille amie





Wendy, qui, contrairement à Clochette, a pris un sacré coup de vieux vu qu'elle traîne dans ses 90 ans maintenant.

Voilà pour ce qui est du scénario, mais sachez tout de même que la réalisation de ce film a coûté encore plus de dollars-thunes que pour Terminator 2, qui coûtait déjà pas mal dirons-nous, et que les effets spéciaux promettent d'être monstrueusement impressionnants.



## HOOK, LE JEU

Pour la première fois, Ocean se lance dans la réalisation d'un jeu d'aventures. Pour une première fois, on pouvait faire difficilement mieux en ce qui concerne le marketing: Le jeu n'est encore qu'au stade de la preview, il est vrai, peu avancée, mais, déjà, certaines pages écran promettent un jeu d'une qualité graphique tout-à-fait agréable.

Le système de jeu est maintenant classique, mais pourquoi changer une formule qui marche, puisque vous dirigez Peter Pan à l'écran en cliquant un peu partout pour le faire discuter avec les autres personnages, prendre des objets, examiner, ouvrir une porte, bref, pour qu'il exécute toutes les actions possibles et imaginables. L'architecture du jeu reprendra en fait celle des jeux Sierra ou Lucasfilms, ce qui n'est pas une mince comparaison.

En ce qui concerne le scénario du jeu, il est parfaitement identique à celui du film, et reprend les scènes et les décors principaux. Les photos de

cette preview ont été réalisées sur amiga, les écrans sont en 32 couleurs, carrément, et la version PC en aura 256, en VGA bien sûr.



# PRE VIEW



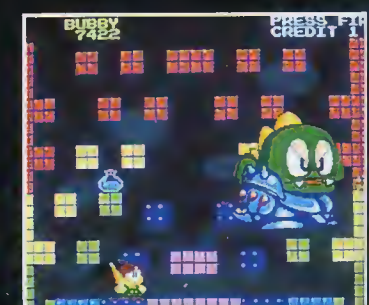
# PARASOL STARS



Le premier niveau est composé d'instruments de musique avec des yeux, des jombes, des bouches. Vous devez bien sûr leur filer des coups de parapluie pour les transformer en bonus et les faire disparaître.



Certains niveaux ne sont pas en un seul écran, un scrolling parfaitement fluide se déclenche alors, quand vous atteignez le bord de l'écran.



Voici un boss de fin. Normalement, sa tête ne devrait pas être inconnue à ceux qui se sont battus des heures sur Bubble Bobble.

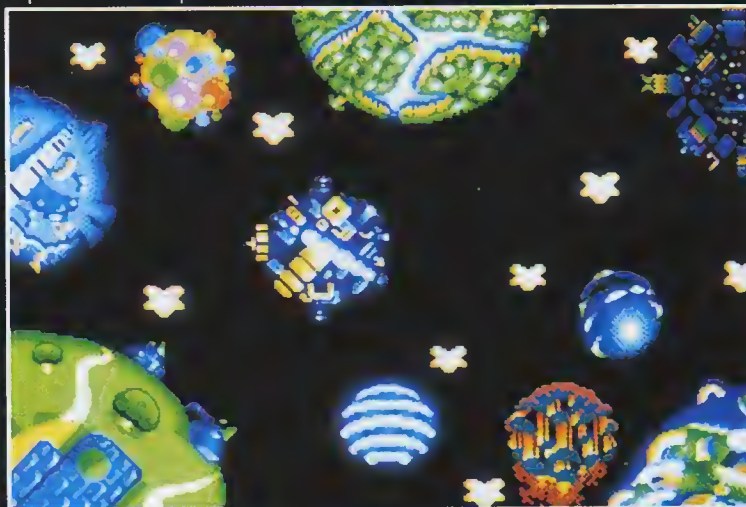
Imaginez une dizaine de mondes différents, avec décors et sprites originaux, imaginez que pour chaque monde il y a 7 niveaux, que les tableaux sont de plus en plus grands et de plus en plus difficiles. Si, en plus, les graphismes sont réussis, les animations rapides et fluides, le jeu amusant, si l'on a un parapluie et qu'on file des grands coups dans des sales bestioles qui se transforment en gâteau, hein? Parasol Stars c'est tout ça, avec des boss de

fin de mondes énormes et rigolos.

Je sais bien que tous les fans de Bubble Bobble tremblent déjà d'impatience, qu'ils vont commencer à avoir des crises de nerfs hystériques au rythme d'une toutes les 2 heures, jusqu'à ce qu'ils obtiennent une version de Parasol Stars. Le problème, c'est que le jeu n'est pas tout-à-fait terminé, pas encore commercialisé, et qu'il faudra donc attendre encore un mois avant de pouvoir se soigner.

Parasol Stars, Ocean, preview sur Amiga.

Voici la carte de l'ensemble des planètes que vous allez visiter. Chacune a son thème et ses graphismes particuliers. Les planètes se colorient quand vous avez résolu tous les niveaux de ce monde.



**ocean**

Preview sur Amiga.

news • previews



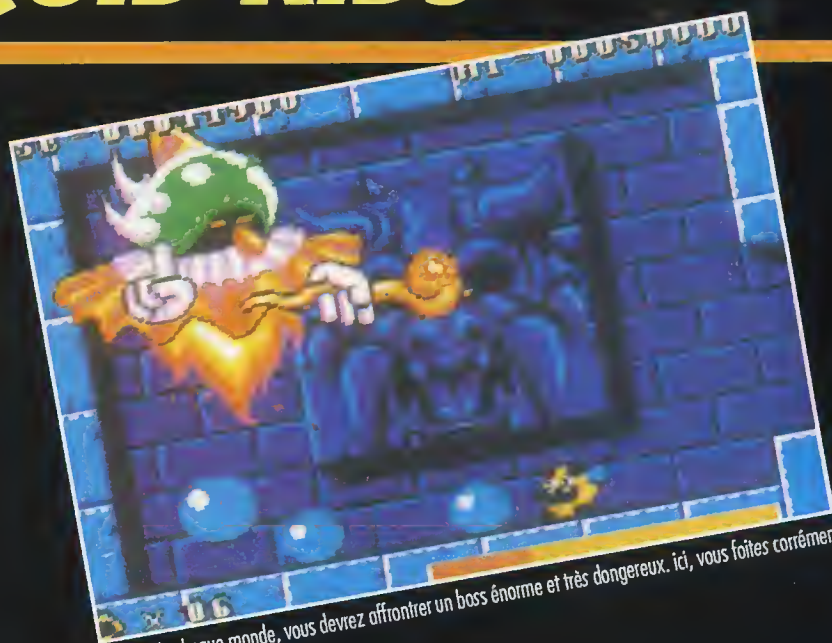
# LIQUID KIDS

**V**ous vous souvenez sûrement de New Zealand Story, ce petit jeu de plates-formes extrêmement mignon qui a vu le jour il y a déjà quelques années. Eh bien, voici la suite, en la personne de Liquid Kids. Une fois encore, il arrive de grands malheurs à nos amis les gentils animaux (qu'il est bon d'être niais de temps en temps) ; leur pays qui était pourtant si tranquille, vient d'être attaqué et envahi par le Fire Devil, un ignoble méchant qui veut devenir le maître absolu de toutes les régions.

Toute votre famille et votre fiancée ont été enlevés par le Fire Devil et ses capitaines, vous devrez donc partir et parcourir 6 régions différentes pour les délivrer. Chaque région est complètement différente du point de vue graphique et est composée de 3 ou 4 niveaux, ce qui fait une sacrée dose de difficultés et de tableaux à parcourir.

Pour lutter contre les très nombreux ennemis, votre personnage lance des bulles remplies d'eau qui emportent les ennemis sur leur passage, ceux-ci laissant alors des bonus en tous genres.

Pour l'instant très bien réalisé et très amusant, la preview de Liquid Kids n'avait plus qu'à se voir intégrer les musiques et les bruitages pour devenir testable.



A la fin de chaque monde, vous devrez affronter un boss énorme et très dangereux. Ici, vous faites correctement face au Fire Devil lui-même.

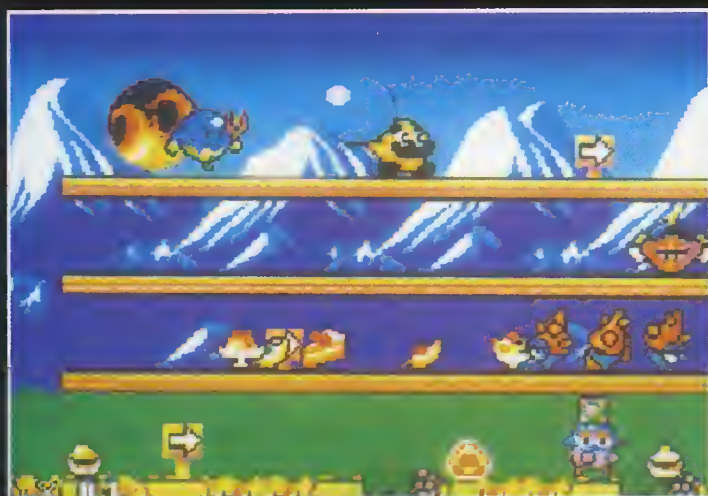


Les mondes changent complètement de représentations graphiques. Ici, notre petit animal évolue au milieu de machines et de tuyauteries étranges.

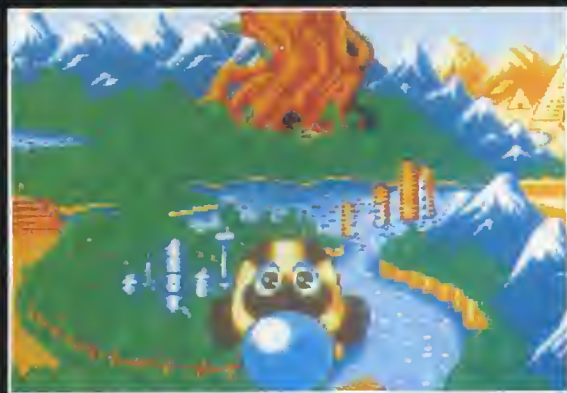


**Preview sur Amiga.  
Sortie prévue : fin avril  
sur ST et Amiga**

Entre chaque monde, vous accédez à la carte où toutes les régions sont représentées, tandis que le héros du jeu fait le guignol ou premier plan.



Voilà, notre chormonte bestiole jaune et noire avance, une grosse bulle d'eau entre les pattes, et s'apprête à la lancer sur ses ennemis.



**PRE  
VIEW**



# WIZKID



Au fur et à mesure qu'il ramasse des options, Wizkid gagne des pouvoirs, ainsi, il peut faire rebondir des objets sur sa tête et les lancer dans la direction qu'il veut. Ou encore les saisir dans sa bouche et tirer sur ses ennemis.

Yin and Blandy Yang, votre petite boule peut frapper les symboles zen pour qu'eux-mêmes frappent les papillons et vous fassent gagner des notes de musique. Vous devez reconstituer la partition en haut de l'écran pour passer au niveau suivant.

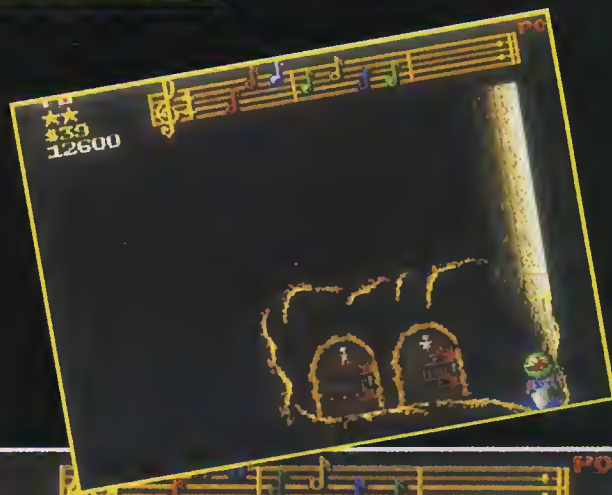
news • previews

Commençons par quelques secondes de nostalgie. Il y a bien longtemps maintenant, sortait Wizball, un jeu où l'on dirigeait une boule qui se déplaçait dans des mondes grisâtres, et qui devait tout repeindre en bondissant partout. Voilà que plusieurs années après, arrive la suite de ce jeu très original: Wizkid. Le personnage est toujours une petite boule, mais peut, cette fois, disposer d'un corps et de deux jambes. A travers 12 niveaux de 100 écrans chacun, dans des décors complètement cinglés, vous devez résoudre diverses énigmes, détruire des ennemis, ramasser des notes de musique pour sauter des bébés chats.

Bon, je sais, cela ressemble beaucoup à du n'importe quoi, mais dans l'état actuel de la preview il est difficile d'en savoir plus, surtout quand on se retrouve face à des graphismes et des situations aussi tarées. Les programmeurs ont dû gagner un second séjour à l'hôpital psychiatrique.

Enfin, cela bouge très vite, c'est un mélange de jeu d'arcade, aventure, et de tableaux à résoudre, et ça sort bientôt sur Amiga, chez Ocean, donc.

**ocean**



Les phases les plus étranges sont celles où votre personnage évolue avec des jambes et où, par exemple, il se rend dans des toilettes, fait déborder les pissotières au soufflé dans un préservatif pour s'envoler. Cinglé, non?



# LEANDER



## LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées.

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: "La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume".

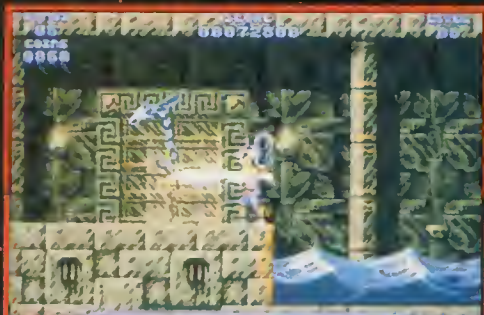
Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

\*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

\*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

**DISPONIBLE  
SUR ATARI ST**



**PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755**





EXCLUSIF

# THE ADDAMS FAMILY

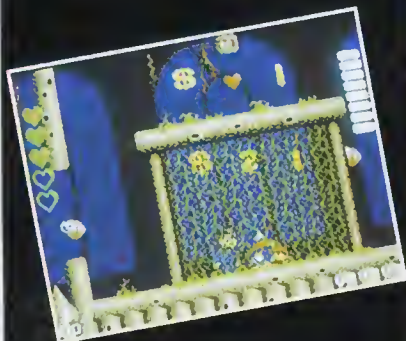
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



## LE PROGRAMME

C'est l'un des gros titres d'Océan et il a été converti sur la Super Famicom. Quand les programmeurs d'Océan ont démarré ce projet, ils ont d'abord travaillé pour l'Amiga dans l'optique d'une version console. A mi-chemin, ils ont décidé de commencer la version Super Famicom ce qui les a complètement monopolisés et, du coup, la version Amiga a été terminée après.

La version Amiga ne sera pas tout-à-fait aussi riche que la version console, qui bénéficie d'un nombre de couleurs illimité pour chaque sprite, mais ils sont quand même parvenus à obtenir un résultat très satisfaisant en intégrant une nouvelle palette à chaque écran. Le scrolling posait également de sérieux problèmes mais après moult reprogrammations, ils s'en sont bien tirés. Vous aurez la même collection de sprites sur votre écran et presque autant de couleurs ; quant au scrolling parallaxe, il ne réduit pas du tout la vitesse du jeu. Addams Family devrait être disponible en mars ou avril.



océan

## L'INTRIGUE:

La famille Addams a été flanquée à la porte de son superbe manoir. Poursuiver le manoir des mains du représentant légal de l'affaire, qui en veut à la fortune des Addams, Morticia, Lurch, Granny, Pugsley et Wednesday sont venus à la maison pour parler avec lui. Mais quand Gomez arrive, toute sa famille a disparu. En tant que Gomez, vous devrez trouver et protéger les vôtres, ainsi que votre maison et votre santé. Le jeu se déroule dans un grand et inquiétant manoir,

dont les multiples pièces recellent divers indices, objets et potions magiques que vous devez chercher. L'une des potions changera Gomez en hommeloup ce qui lui permettra de se déplacer plus rapidement et de sauter plus haut, une autre le transformera aussi en le rendant à peu près invincible. Il y a aussi pas mal d'armes à trouver et

à utiliser. La maison comprend une cave et un grenier, à l'intérieur desquels vous trouvez différents sous-jeux, de même que lorsque vous entrez dans le bois à droite de la maison, dans le ci-

metière, ou encore, dans la maison du gardien. Tuer le gardien n'est d'ailleurs pas facile car il faut lui tirer dessus en visant au bon endroit et, en général, vous n'avez jamais assez de temps ou d'énergie pour le faire. C'est un jeu d'aventures avec plein de plates-formes et de tirs mais la matière grise est aussi nécessaire pour résoudre l'intrigue, car il faudra découvrir de nombreux passages secrets ainsi que des salles cachées. Ce jeu riche et varié, dans la lignée de Super Mario Bros, porte la marque d'Océan.



Preview sur Amiga.

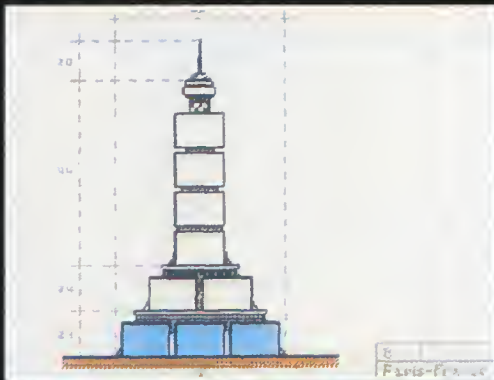


news • previews



# IDEA : CLIK CLAK

**U**n jeu simple mais aussi original que prenant! Il nous vient de la compagnie italienne Idea. Le but consiste à faire tourner tous les mécanismes rouges de l'écran. Vous les reliez avec des roues dentées de tailles différentes qui apparaissent sur l'écran et qui doivent être placées correctement. Au début de la partie, vous avez 2 roues rouges des deux côtés de l'écran, une seule est en mouvement. Votre menu se trouve en bas de l'écran. Vous pouvez y sélectionner une série d'objets qui vous permettra d'atteindre votre objectif. Vous avez des icônes qui vous montrent la prochaine roue à chaque fois que vous en avez positionné une. Vous remarquerez qu'il y a des chevilles sur les tableaux ce qui vous permet de positionner les roues avec précision. Pour vous compliquer la tâche, de petites créatures vont apparaître et encrasser ou rouiller les roues. Il y aura deux solutions: soit vous huilez les dents, soit vous tirez sur la vermine avec un curseur, mais quel que soit votre choix, la solution ne sera que temporaire. Comme il



vous avez mal positionné. Il faut mettre de l'huile dans les moteurs quand ils commencent à chauffer, ce qui vous prend un temps précieux. La vraie partie stratégique du jeu consiste à placer les roues les unes à côté des autres pour qu'elles s'encastrent et que celle d'à côté s'active. Si vous ne les positionnez pas bien ça donne une belle pagaille et vous avez du mal à vous en sortir, d'autant que vous ne savez jamais de quelle taille sera la roue suivante et si vous aurez assez de place pour la loger quelque part. Vous pouvez toujours les placer au hasard en espérant que la prochaine collera. Il y a environ 6 tailles

qu'il y a de moins en moins de chevilles pour vous permettre de placer correctement les roues. Vous devez donc veiller à placer les plus grandes roues sur les bords de manière à ce qu'elles chevauchent une zone sans cheville, de l'autre côté vous placez aussi une grande roue et là ça se goupille à merveille. La course contre la montre en fait un jeu excitant. Son look est plutôt basique



mais c'est une idée originale, si ce n'est qu'elle ressemble un peu à une des épreuves de Fort Boyard.

## PREVIEW

**Preview AMIGA. Sortie prévue sur ST/AMIGA/CBM 64**



s'agit d'une course contre la montre, c'est d'essayer de placer la roue qui vous prendra le plus de temps. Vous disposez d'une quantité limitée de bombes pour faire sauter une roue que

de roues différentes. Ce n'est pas le nombre de roues sur l'écran qui compte, le but c'est que toutes les roues rouges tournent à la fin de la partie. Et, bien sûr, moins vous avez placé de roues inutiles, plus vous avez de points. Les niveaux suivants deviennent de plus en plus durs parce



# IDEA



EXCLUSIF

# TEAM 17

## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie n'en est qu'à sa troisième parution mais ils sont en train de prendre littéralement le marché d'assaut. Leur premier-né était un "budget game", mais déjà à la hauteur des jeux à prix normal. Puis ce fut Alien Breed, un pure shoot-em-up de la meilleure espèce qui a maintenu une belle courbe de vente pendant plusieurs semaines de suite et a même été numéro 1 pendant une certaine période. Comment une si petite équipe, inconnue qui plus est, a-t-elle fait pour atteindre ainsi le top avec tous ses jeux? La raison tient en deux points: primo, ils connaissaient l'attente du public en matière de jeux et secundo, ils ont engagé quelques-uns des meilleurs démo-makers comme programmeurs...

C'est toujours la même galère, quelqu'un fait une erreur et c'est vous qui trinquez! Mais pourquoi ont-ils fait ça? Les scientifiques voulaient juste s'amuser un peu. Personne n'a vraiment désiré cette mutation massive d'insectes en droïdes. On les a finalement envoyé sur la planète Ryxx pour qu'ils disparaissent peu à peu mais malheureusement ils ont survécu et sont devenus plus forts encore. Leur circuits d'intelligence ont été faussés et leur seul objectif est maintenant de chercher les auteurs de ce sabotage. La fédération craint leur action et une mission a été entreprise... C'est vous, le héros de l'histoire, qui devez vous rendre sur la planète Ryxx et renvoyer ces horribles créatures au néant.

Le jeu présente 6 niveaux de tir pur (ainsi que quelques sous-niveaux). Vous contrôlez un minuscule engin spatial et en vous déplaçant vous récoltez des bonus qui vous permettent d'équiper votre vaisseau pendant que les ennemis arrivent par vagues et que leur taille vous fait apparaître comme un tout petit point sur l'écran. Cela pourrait n'être qu'un simple shoot'em up à scrolling horizontal façon Menace mais il est quasiment digne d'être un véritable jeu d'arcade. Un boss de fin niveau impression-

nant vous attend. Des tempêtes et autres intempéries influenceront votre progression. Il faut faire attention en vous déplaçant quand vous passez au travers d'une gigantesque tempête de

mieux ne pas être claustrophobe! On ne sait jamais quel surprise le jeu nous réserve.



météorites et que d'immenses blocs de pierre se précipitent sur vous. Il faut être rodé au joystick! Vous évoluez de surprise en surprise: des espaces intergalactiques aux multiples planètes, de la chaleur des volcans à l'Arctique glacée, vous croisez des poissons volants et survolez des lacs d'acide avant d'aller vous perdre dans un réseau de tunnels souterrains où il vaut

Il y a deux niveaux de difficulté et les objets récoltés sont affichés dans le menu en bas de l'écran. Une voix digitalisée vous prévient des attaques imminentes.



news • previews

TEAM 17



# PROJECT X

Les sprites utilisés sont parmi les plus gros qu'on ait vu, et bien que le scrolling soit en parallaxe et qu'il y ait plus de 32 couleurs par écran, la vitesse n'en est pas réduite d'un poil pour autant.

Comme le jeu est immense, vous avez un système de mots de passe qui vous évite de tout vous retaper à chaque fois que vous jouez. La bande sonore est géniale.

Elle a été écrite par un as de la démo, Dr Awesome. Un nouveau hit en perspective!

**PRE  
VIEW**



**Sur AMIGA  
seulement.  
Sortie le  
17 avril**



EXCLUSIF

# ZEPPELIN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

## MATCH OF THE DAY



**M**atch of the Day est un peu l'équivalent de notre Télé-foot et passe une ou deux fois par semaine à la télévision anglaise. On y voit les grands moments de foot et les matchs importants qui sont transmis et commentés en direct. A la mi-temps, un expert donne son opinion sur le déroulement du jeu. Ce nouveau jeu de Zeppelin sera ni plus ni moins une copie de cette émission dans ses divers aspects. Vous y trouverez des écrans de textes avec la photo des experts qui commentent la manière dont vous contrôlez votre équipe. Ce jeu est essentiellement une simulation de gestion d'équipe. Vous avez la responsabilité d'une équipe de foot et votre job consiste à faire en sorte qu'elle gagne la Coupe F.A et parvienne en haut du classement. En Angleterre il y a 92 clubs de foot répartis en 4 divisions. Vous aurez le choix de votre équipe mais il faut savoir que les plus prisées sont Manchester United et Liverpool. Le jeu est conçu avec les mêmes ingrédients que ceux du même type mais Zeppelin s'est efforcé d'y ajouter quelques touches de nouveauté. Il faut non seulement entraîner, sélectionner, acheter ou vendre des joueurs mais aussi dealer avec les médias. Les articles de presse concernant le club de même que les rumeurs au sein de l'équipe seront affichés ainsi que le niveau de notoriété des joueurs. Le jeu est partagé en sections, chacune d'elles possédant ses propres menus avec: le Président du club, son Médecin, son Entraîneur, son Recruteur et son

Equipe. Ces personnages vous donneront leur opinion et leurs conseils, ce sera à vous de décider si vous avez intérêt à les suivre. Le Recruteur vous dira par exemple qu'il y a un nouveau footballeur de talent que vous devriez acheter. En consultant le menu de statistiques du joueur en question et déciderez si c'est une sage initiative. Après un match, vous devrez tenir votre propre conférence de presse.

Les séquences du match seront générées par ordinateur mais, selon les dires de l'éditeur, les graphiques des écrans seront bien meilleurs que ce qui a déjà été vu dans ce type de jeu. Il y a des centaines de séquences de match différentes spécialement écrites pour ce jeu. Les programmes de ce genre utilisent généralement un facteur aléatoire



pour générer les résultats et le niveau des équipes concurrentes, mais Zeppelin s'est efforcé d'améliorer ce procédé en utilisant un générateur d'intelligence artificielle spécial. Ainsi le niveau de vos adversaires ne sera pas le même à chaque partie et à chaque saison. Vous ne risquez pas de vous endormir sur vos lauriers!

**Preview sur Amiga.**



**Zeppelin**

news • previews



# US GOLD - THE MANAGER



**R**écemment, une compagnie allemande relativement inconnue, Software 2000, a littéralement pris d'assaut les accros du jeu de foot.

Leur jeu est devenu un des meilleurs jeux de management. Les Allemands sont d'autant plus conquis que ce genre est vraiment leur marotte. Les autres pays d'Europe vont enfin avoir le plaisir de découvrir ce jeu formidable, merci US Gold d'avoir traduit les textes! On le trouvera sur le marché français dans quelques mois. C'est Football Manager de Anco qui en serait le plus proche en comparaison, mais The Manager promet de le supplanter dans le genre et il se pourrait que des data discs suivent la sortie du jeu. Un nombre infini d'options, de paramètres et de variations (très faciles à utiliser) seront à votre disposition pour contrôler votre équipe. Les statistiques des joueurs des meilleurs équipes de France seront à votre disposition pour faire de vous un Manager de Top niveau.

On peut y jouer à 4 maximum. Chacun s'introduit lui-même dans la liste au départ. Vous choisissez les symboles de votre club et le temps limite de chaque simulation en années ou saisons. Mais, même en temps illimité, ça demande déjà une participation intense. Le Manager est responsable des joueurs et doit sélectionner les stades. Vous devez choisir la taille de votre stade selon des données économiques. En effet, si vous faites un bide et que le public ne remplit pas le stade, vous aurez affaire à l'huissier. Un menu spécial vous permet de prendre des décisions concernant vos projets

d'innovations. Au départ, votre budget financier est restreint mais vous l'augmenterez en cours de partie grâce à vos judicieuses décisions. Cela vous permettra de développer des projets de plus en plus ambitieux. Comme dans la réalité, le Manager survit grâce aux crédits qui lui permettent de réaliser ses plans. Dans le menu de la Banque vous avez des informations permanentes concernant les conditions de crédit et il faut les consulter régulièrement.

La priorité d'un Manager de foot va à son équipe de joueurs et le public, c'est bien connu, ne s'intéresse qu'aux meilleurs. C'est grâce à votre talent que vous saurez ou non répondre à sa demande et que vous pourrez obtenir des succès. Sur le marché des échanges vous devrez traiter des affaires. Il faudra non seulement saisir l'occasion d'un joueur dont vous avez besoin mais aussi vous débarrasser des joueurs qui ne font pas l'affaire. Et vendre un joueur demande une certaine habileté. Le management de foot est un business délicat qui nécessite de



prendre constamment des décisions concernant la valeur du joueur et le salaire à lui attribuer. L'argent n'est pas toujours si facile que ça à gagner, vous pouvez alors faire appel à un sponsor qui injectera un capital dans la trésorerie du club. Le menu Sponsor affichera les compagnies qui sont prêtes à vous donner de l'argent pour promouvoir leur nom et leur logo sur le stade. Si la partie business du management ne suffit plus à vous en sortir, il faut miser sur la qualité de vos joueurs et vérifier qu'ils

soient à la hauteur. Le meilleur moyen de vous en assurer c'est de les envoyer dans un camp d'entraînement où ils amélioreront non seulement leur condition physique mais aussi leurs connaissances techniques. Les statistiques, où sont inscrits les classements, les buts et les scores, vous tiennent informé du lieu où sont vos joueurs et contre qui ils jouent. Vous pouvez aussi y voir ce que deviennent les équipes concurrentes.

Le match du jour est l'événement principal de la simulation, vous pouvez en visualiser les animations quand vous le désirez et si votre boulot de manager vous en laisse le temps. Les sprites ont un répertoire de mouvements assez sophistiqués et les séquences graphiques du match, comme tous les affichages d'ailleurs, s'ouvrent ou se ferment à volonté en cours de partie. Des messages vous informent chaque fois que les autres équipes réalisent un score et il peut être utile de voir comment elles font. Ce jeu de simulation de gestion est le plus abouti à l'heure actuelle. Vous pourrez aussi lire les articles du journal qui paraîtront sur l'écran après le match. Si vous perdez un match, on vous explique ce qui pêche dans votre tactique, ce qui vous permet de programmer une meilleure formation de jeu pour le match suivant.

		PLACES SOUS ABEI	
		VOTRE COMPTE: 375.000 F.	
	MOMENT	APRÈS EXTENSION	
CAPAC. TOTALE	41.000	41.000	
PLACES ASSISES	11.000	11.000	
PLACES DEBOUT	30.000	30.000	
PLACES SOUS ABEI	7.000	7.000	
PROJECTEURS	GRAND	GRAND	
ÉCRITEAU	GRAND	GRAND	
ÉTAT	SATISFAISANT	SATISFAISANT	
CONFORT	SUFFISANT	SUFFISANT	
PRIX DU BILLET D'ENTRÉE	40 F	40 F	

**Sortie  
prévue en  
mars**

**PRE  
VIEW**





EXCLUSIF

# GONZO GAME

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



news • previews

**V**oilà une bouffonnerie macabre de la meilleure veine! Elle a été programmée par des gens qui ont travaillé sur Turrican, Judge Dread, Golden Axe et d'autres jeux de la même trempe. Les personnages principaux sont Helsing (le gentil) et Dracula (hou le vilain!). Le jeu peut être joué à deux, chacun s'investissant d'un des deux rôles. Si vous voulez jouer tout seul c'est l'ordinateur qui joue l'autre personnage. Vous pouvez à tout moment voir ce que fait votre adversaire car l'écran est divisé en deux. L'intrigue du jeu est très simple: Van Helsing doit empêcher Dracula de tuer 13 ravissantes jeunes femmes. Pour y parvenir, il doit rassembler 13 objets. Le rôle de Dracula consiste simplement à chercher les jeunes femmes et à les mordre un peu au cou pour les attirer dans son antre (dans ses cercueils!). Facile... enfin, peut-être pas tant que ça! Sous la zone de jeu, il y a 13 boîtes qui vous montrent les objets ou les corps que vous avez déjà réussi à trouver. On pourrait définir ce jeu

comme un jeu d'arcade avec une petite dose d'aventure étant donné la longue recherche que vous devez mener au travers d'un vaste monde.

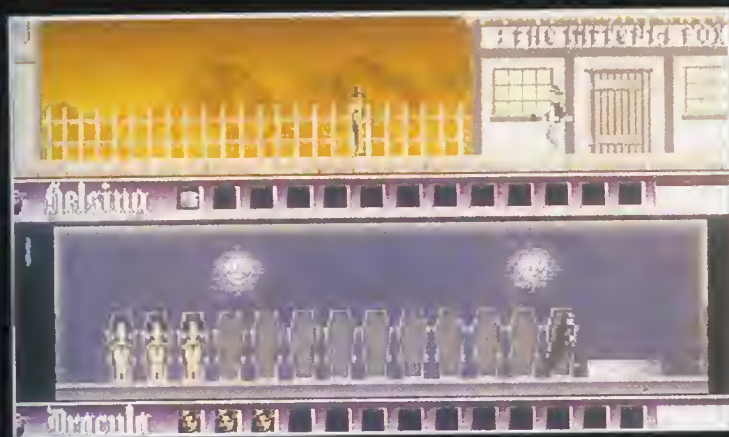
La présentation est impressionnante avec ses 256 couleurs à l'écran

et un scrolling différentiel. Un truc bizarre, c'est la manière dont Helsing marche: il a probablement été fortement influencé par la Silly Walk (démarche stupide) des Monty Python, à moins qu'il n'ait un ananas coincé dans le pantalon! Chacun des personnages peut se battre; Helsing a un coup de pied diabolique, et Dracula cogne à coups de poing! Le jeu est basé sur le classique "Jet Set Willy", avec de nombreuses animations pour les sprites et un tas d'énigmes à résoudre à chaque fois que vous pénétrez dans un des 5 mondes différents. Il y a le village, la forêt, le marais, le cimetière, et les caves du château de Dracula. Une foule de créatures répugnantes viennent gêner les deux personnages: des chauve-souris, des rats, des loups, des zombies, des miliciens, etc. Chacune d'elles produit un effet différent selon votre personnage. Le Bûcheron Fou (dans le monde de la forêt) n'aura par exemple aucun impact sur Dracula mais Van





# BRIDES OF DRACULA



## PREVIEW

que soit la manière dont vous décidez de jouer, une confrontation entre Dracula et Helsing ne peut être évitée. Voilà un jeu rafraîchissant et très agréable à jouer. Il dégage vraiment une atmosphère lugubre et les effets sonores et musicaux ajoutent à l'effet dépayssant, et en plus, le storyboard du jeu, sous forme de BD, est fourni!

Helsing ferait mieux de l'éviter! Il y a de nombreux lieux à explorer comme la racine d'un arbre de la forêt qui vous téléporte magiquement à l'autre bout du jeu. Les égoûts servent de raccourci pour atteindre le château. Les deux personnages pouvant opérer dans la même zone de jeu, leurs chemins peuvent se croiser fréquemment sur l'écran. Du coup vous pouvez en profiter pour gêner votre adversaire qui est alors visible et accessible sur votre partie de l'écran. Quel que soit le rôle que vous décidez d'endosser, l'ordinateur sera toujours un adversaire coriace. Le jeu est quand même mieux à deux et il y a plein de nouvelles idées farfelues. Vous avez de nombreuses manières de jouer, en arrachant par exemple les jeunes femmes

directement des griffes de Dracula ou en les gardant hors de sa portée, mais celui-ci peut se venger en empêchant Helsing de retrouver les objets. Quelle



**Preview sur Amiga.  
Sortie prévue :  
fin février,  
début mars  
sur Amiga, PC, ST.**



EXCLUSIF

# THALAMUS - BEAST MASTER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

**W**S est une des meilleures équipes de programmation de Psygnosis. Non seulement ils produisent leurs propres jeux pour Amiga et ST, mais c'est aussi à eux que l'on doit la conversion pour console d'un certain nombre de jeux tels que Beast et Beast II. Ils font partie des rares équipes qui travaillent aussi bien pour un autre éditeur que pour Psygnosis. Leur dernière création pourrait s'appeler Beast III, tant elle ressemble aux précédents épisodes. Une grande richesse de couleurs caractérise l'aspect graphique et vous avez l'habituel scrolling différentiel. Quand vous déplacez votre joueur, l'animation est irréprochable, l'arrière-plan glisse de manière très fluide. Le jeu est difficile à classer dans une catégorie spécifique. En fait, WJS a réalisé un vrai prodige en réunissant les meilleures caractéristiques de chacune en un seul jeu. Vous avez un guerrier qui peut effectuer tous les mouvements possibles d'un combattant. Il y a un mouvement pour chaque position de joystick. Un petit aperçu de ses capacités: il peut courir (très vite), marcher, donner des coups de poing, sau-



relief, vous pouvez avancer vers le fond de l'écran pour atteindre ce que vous voyez, ça change du sempiternel mouvement horizontal ou vertical! A première vue, vous avez affaire à l'habituel beat-em-up. Il en a en effet toutes les caractéristiques mais il y a aussi plein d'énigmes et d'interactions avec des personnages mystiques aussi bien qu'avec des animaux. Beast Master peut d'ailleurs prendre le contrôle de ces animaux et les faire œuvrer pour son compte! Quand vous déroulez la barre de menu, vous avez plus de 16 icônes différentes. Il faut trouver, utiliser et échanger des objets. Après avoir ramassé de la nourriture, des potions et des armes, dont un couteau, vous rencontrerez un personnage qui s'est fait prendre dans un filet. Il vous deman-



ter en avant et en arrière, s'accroupir, ramasser, courir vers la droite ou vers la gauche, donner des coups de tête, tourner sur lui-même, donner des coups de pied, etc... Il fait tout ce que vous pouvez imaginer, même marcher en arrière! Le jeu est en 3D, ce qui vous donne l'impression d'entrer et de sortir de l'écran quand vous entrez ou sortez d'une pièce. La zone de jeu est en

saute une période de temps (ça accélère les choses), inventaire, santé (force et vitalité), communiquer, consommer, lancer un sort, casser un objet, commander une créature, information, charger, sauver et un certain nombre d'autres fonctions qui ne sont pas encore définies. Quand vous rencontrez un personnage, une bonne interaction est vitale et vous pouvez parler avec lui en utilisant un analyseur syntaxique. Un bon équilibre entre l'arcade/action, l'aventure et la réflexion caractérise ce jeu dans lequel vous avez 3 vastes mondes à explorer. Vous pouvez entrer à tout moment dans chacun d'eux mais cela ne vous sera pas très utile car il faut résoudre les problèmes un à un pour pouvoir avancer. Quand la nuit tombe, l'ambiance change complètement et, le temps passant, votre quête devient de plus en plus épuisante! Une barre de pourcentage vous indique à chaque instant votre progression. Avec ses 256 couleurs à l'écran et une musique super, ce jeu est un vrai bijou. Une version console ne saurait tarder.

dera de l'aide et vous pourrez alors échanger votre couteau contre des informations. Vous devez exploiter votre inventaire de manière judicieuse et décider si vous donnez ou échangez vos objets. La barre de menu présente des icônes pour chacune de ces fonctions: ramasser des objets, se débarrasser d'un objet, donner un objet à quelqu'un, pousser, échanger, faire une pause,



THALAMUS

Sortie prévue en avril sur AMIGA, PC

news • previews



CAN YOU MEND CHIMERICAS BROKEN HEART?

# HARLEQUIN

Available on  
Amiga 500 Plus Compatible  
Atari ST/STE

Produced  
by the  
Warp Factory.



Gremlin Graphics Software Ltd.,  
Carver House, 2-4 Carver Street,  
Sheffield S1 4FS.

PROBABLY THE STRANGEST GAME EVER!

... HAYWIRE ALARM CLOCKS • BULLET SPITTING BUDDAHS • AND MUCH MUCH MORE ...

... DEATH SLIDE • UNICYCLES • MAN LIFTING KITES • SAND SNAKES • SCORPIONS ...



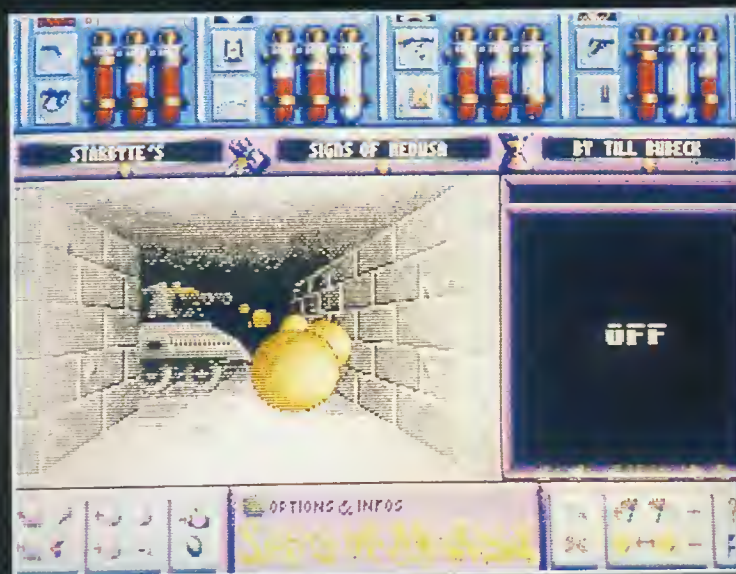
EXCLUSIF

# STARBYTE SOFTWARE

## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette compagnie, créée il y a plus de 4 ans, est l'une des plus importantes boîtes de software allemandes. Leurs produits se vendent si bien outre-Rhin qu'ils n'ont même pas besoin d'exporter pour amortir leurs produits. Au cours des deux dernières années, ils ont tenté une percée sur le marché Européen mais n'ont obtenu qu'un succès limité. C'est à la société Ocean qu'ils ont fait appel pour annoncer l'arrivée sur le marché européen de Tie Bread, un jeu de ping-pong génial. Ce jeu est sorti depuis et reste encore actuellement le meilleur du genre. Après ce relatif succès avec Ocean, ils se sont adressés à Virgin pour promouvoir Rolling Rony qu'ils ont sorti à la suite de Tie Bread. Un superbe jeu d'arcade à la japonaise a suivi mais là encore, les ventes ont été inférieures aux espérances. La compagnie semble maintenant décidée à prendre en main son destin. Dans l'année qui vient, vous aurez droit à une avalanche de titres tous aussi bons les uns que les autres, et tous traduits en français. 3 titres sont prévus pour les prochains mois.

**L**e jeu original ayant atteint les records de vente durant plusieurs mois en Allemagne, cette suite plaira certainement aux fans de jeu de rôle et d'aventure. Un grand nombre de nouveaux éléments s'ajoutent aux ingrédients déjà présents dans le premier jeu. Rappelez-vous: il fallait traverser un vaste pays, à l'aide d'une immense carte. Vous pointiez votre curseur à l'endroit où vous désiriez vous rendre et vous choisissiez une des nombreuses actions possibles. Vous pouviez creuser une mine ou chercher un trésor afin d'ériger votre fortune et d'établir votre propre territoire. L'objectif principal était de créer une armée et d'accroître votre prospérité. La stratégie était l'aspect le plus important du jeu, ce qui demandait de bien évaluer les forces de vos adversaires ainsi que vos propres ressources. Dans des sous-jeux, conçus avec des nombreuses interactions avec d'autres personnages, vous pouviez visiter une ville, entrer dans un saloon et tenter votre chance aux jeux de cartes. Là, il fallait être bien attentif à vos cartes

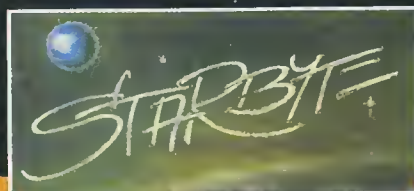


pour faire le meilleur pari. Autrement, vous pouviez braquer la banque pour gagner des thunes, et interagir de diverses manières avec les autres personnages du jeu.

Le défaut principal résidait dans la difficulté que vous rencontriez pour chercher un trésor ou l'emplacement d'une mine. En effet, vous pouviez chercher éternellement le bon endroit sans jamais le trouver et passer des heures avant de commencer à établir votre territoire. Ces problèmes sont résolus dans ce nouveau jeu



mais avec une section Dungeon colossale en plus, et là l'intrigue est vraiment béton. Le jeu se divise en 4 genres: la campagne, les villes, les ter-





# RETURN OF MEDUSA

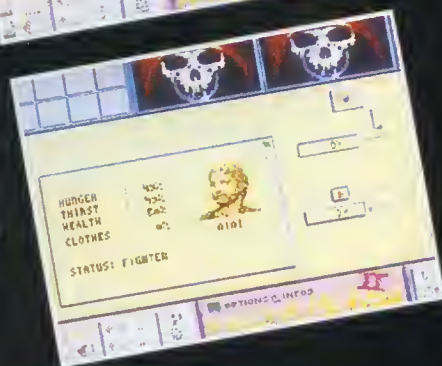
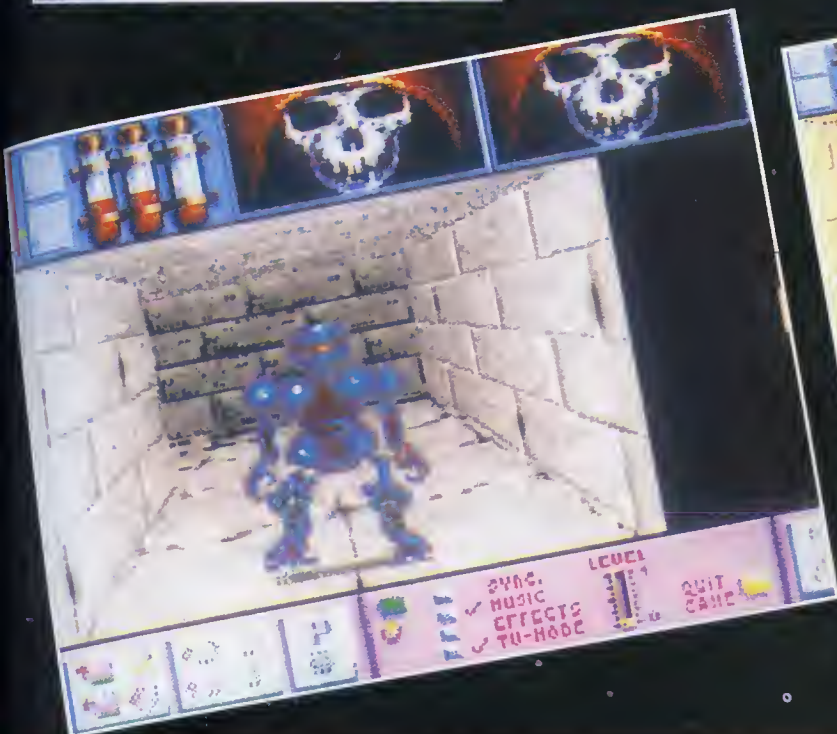
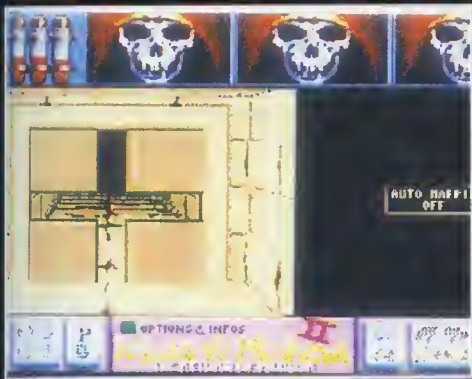
rains de combat et les abris (souterrains). Vous déplacez vos soldats et les autres personnages dans la partie paysage (à propos des soldats, vous avez intérêt à les payer si vous voulez qu'ils restent à votre service). Les marais pourraient gêner votre progression mais vous pourrez toujours utiliser un bateau. Il faut transporter assez d'argent pour pouvoir payer votre armée. N'oubliez pas que celui-ci est lourd à porter ce qui vous fera une charge supplémentaire pour le voyage. C'est là que les villes avec leur banques peuvent vous rendre service. Vous pouvez aussi traverser un désert mais le climat sera rude pour la santé de vos hommes. Il y a plusieurs façons de faire de l'argent: le commerce, l'attaque d'un gang ennemi, la recherche

et l'exploitation de ressources naturelles (mines), la roulette, la spéculation boursière, la découverte d'un trésor, etc... L'interface utilisateur est là aussi très agréable, avec une liste de commandes à votre disposition, telles que: acheter, vendre, informations sur la ville, attaquer, opérer une retraite, le bloc-note (qui vous permet prendre des notes à mesure que le jeu avance), rechercher, augmenter, etc... Il y a des endroits où l'on peut acheter plus de soldats et des magasins pour s'équiper. Ce jeu peut sembler très complexe au niveau stratégie commerciale, et c'est d'ailleurs le cas, mais les séquences en trois dimensions dans les souterrains (attention au piège en anglais: Dungeon signifie Souterrain), qui en lui-même est un superbe sous-jeu, lui ajoutent les meilleurs caractéristiques d'un jeu de rôle.



Ce mini-Dungeon Master est aussi passionnant et complexe que les autres parties de cet excellent jeu. La présentation en est différente, pour pouvoir exploiter les particularités du genre.

## PREVIEW





EXCLUSIF

# SPIRIT OF ADVENTURE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

**Un jeu de rôle épique, avec de nombreuses intrigues qui vous tiennent en haleine. Quant à la présentation visuelle, elle est superbe !**

**L**e jeu se déroule dans le pays mystique de Lamarge. Il y a longtemps, la bonté régnait sur ce pays où l'on révérait les Dieux. Les gens avaient des pouvoirs magiques et célébraient avec dévotion leurs Dieux pour tous les bienfaits qu'ils recevaient.

Mais alors que le temps passait, les habitants commencèrent à penser qu'ils étaient eux-mêmes des dieux,



qui se répandirent sur l'ensemble du pays. Ceux qui survécurent à ce cataclysme se rétablirent peu à peu. Ils re-

temps, une sinistre faction était en train de se former et de grossir ses rangs afin d'empêcher le retour du Bien. Ils se donnèrent pour nom "Fraternity Dreamers" et commencèrent à prendre une drogue qui leur donnait une force herculéenne pendant un court moment. Beaucoup devinrent dépendants de cette drogue nommée Opitar ce qui accroissait le rang des mauvais désireux de combattre les bons pour avoir le contrôle du pays.

6 personnages maximum seront sous votre contrôle afin de trouver les fabricants de la drogue et de les anéantir. Comme dans tous les jeux de ce genre, vous devez d'abord personnaliser votre équipe. Les multiples attributs possibles vous permettent de créer une équipe forte et



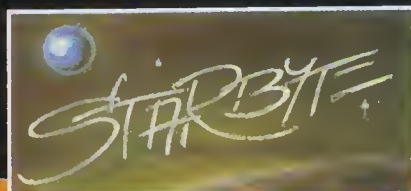
et qu'ils n'avaient gagné leurs pouvoirs que par leur volonté propre. Ils cessèrent alors de prier. La colère des Dieux frappa rapidement, et le chaos s'abattit sur le pays et les sorts que jetaient les gens n'eurent plus d'effet. Les Dieux en vinrent même à dévaster le mont sacré de Melfur. Ce sanctuaire de prières explosa alors en morceaux de pierres et en poussières

marquèrent que les enfants nés près d'une forte concentration des restes de poussière avaient des pouvoirs et que les pierres, appelées des Runes, avaient elles aussi de nombreux pouvoirs. Les gens qui trouvaient des Runes imposaient le respect. Par la suite, ces pierres furent partagées en 18 catégories, chacune donnant des pouvoirs différents. Pendant ce



équilibrée prête à affronter n'importe quelle situation. Vous devrez choisir

news • previews





# ATURE

une Caste, il y en a 4, parmi lesquelles Magicien ou Déesse, Guerrier ou Amazone, Prêtre ou Fée, Samouraï ou Dame Blanche. Chacun d'eux possède des dons, soit dans la magie, la maîtrise des armes, le sens stratégique des batailles, des capacités physiques exceptionnelles ou encore une extrême dextérité. Certains d'entre eux possèdent plusieurs de ces dons à la fois, mais bien sûr, dans une moindre mesure. Vous choisissez ensuite une Race à votre personnage, ils peuvent être habitués à certains climats, familiers des

chacun des membres. On peut inter-changer les personnages pour qu'ils soient tour à tour leaders de l'expédition, selon leurs capacités. Votre inventaire s'accroît au cours de votre voyage, mais chaque personnage ne peut transporter avec lui qu'un certain nombre d'objets. Les objets les plus intéressants à trouver sont les Runes Magiques. Faire du commerce, effectuer des recherches et combattre ne sont que quelques-uns des aspects du jeu. Il faudra surtout pénétrer dans

les villes, explorer les souterrains et lancer beaucoup de sorts (le manuel vous en donne une liste impressionnante). Les séquences de combat, bien que limitées au niveau des actions, sont captivantes et quelques-uns des monstres sont vraiment effrayants. Démêler l'intrigue n'est pas si simple, il faut tenir compte de tous les indices. La meilleure comparaison que l'on puisse faire du jeu c'est avec Bard's Tale. La présentation est assez si-

miltaire, avec ses fenêtres et ses boîtes, et là aussi il y a la 3D qui renforce l'aspect mystique. Mais Spirit of Adventure offre un intérêt supplémentaire puisqu'on peut dialoguer avec les personnages que l'on rencontre au cours des actions ou dans les labyrinthes. Il arrive en trois disquettes en France, dont une entière pour la séquence d'intro, qui vous mettra rapidement dans le bain!

## PREVIEW

La quête débute à l'intérieur d'un monastère et tout dépendra de la manière dont vous utilisez les qualités de vos personnages par rapport aux nombreux objets et indices que vous découvrirez. Vous aurez affaire à un certain nombre d'individus qui vous donneront des informations directes ou simplement des indices. Vous aurez à lancer des sorts et à mener une foule de batailles. L'interface est très clairement conçue et on peut jouer très rapidement, soit en utilisant les icônes à l'écran, soit en utilisant des touches du clavier. Le programme fonctionne en temps réel. La nuit succède au jour, il faut se nourrir et se reposer en fonction de l'heure, et en profiter pour vérifier les statistiques de



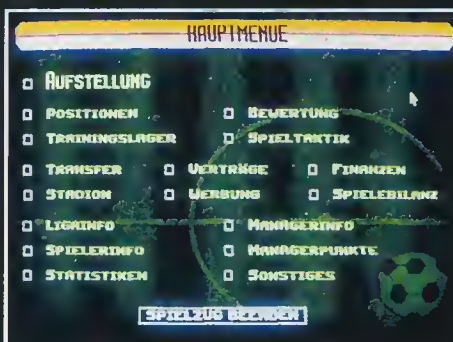


EXCLUSIF

# SUPER SOCCER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

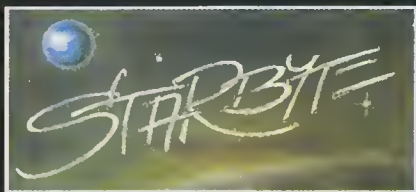
C'est un jeu de gestion d'équipe de foot. Le joueur assume à la fois la responsabilité d'entraîneur et de manager d'un club. Vous commencez avec une faible équipe et vous vous débrouillez au travers des divers championnats pour devenir l'équipe gagnante. Non seulement vous aurez en main les meilleurs équipes de France, mais pourrez aussi constituer votre équipe gagnante avec d'autres équipes européennes. On peut y jouer à plusieurs, auquel cas chacun joue à son tour. Chaque footballeur possède ses propres statistiques concernant ses meilleurs attributs, classés de 0 à 9. La force d'un joueur est évaluée de 0 à 20, ainsi que sa forme physique, etc... Vous



tématiquement respecté. Il y a une foule de tableaux. Vous pouvez changer la position d'un joueur et établir une nouvelle formation de jeu, et ce sera à vous de déterminer la manière dont l'équipe va jouer. En tant que club, vous avez la charge financière du stade. La publicité ou des places supplémentaires vous permettront de le rentabiliser au maximum.

devez vous assurer que vos joueurs sont dans les conditions optimales et un séjour dans un camp d'entraînement peut y aider. La force d'une équipe dépend de son moral, du travail d'équipe, de sa forme physique et de son habilité. C'est ce qu'il faudra constamment vérifier, adapter et manipuler. Les contrats des joueurs doivent être révisés et vous êtes informé si un joueur est malade, blessé, exclu ou en vacances! Le programme quotidien d'un club de foot doit être sys-

On peut aussi vous accorder des prêts pour des réparations et vous pouvez investir en bourse. Transférer des joueurs vous rapportera plus et vous, avez en plus la possibilité de faire un gain en pariant sur une équipe. Tous les résultats des matchs sont générés par l'ordinateur. Après chaque journée, la liste complète des résultats et des championnats est affichée. Vous serez informé des échecs financiers et de chacun des détails qui composent l'organisation d'un club.

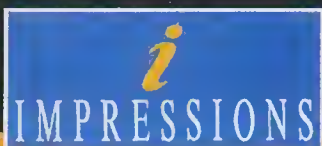


## AIR BUCKS

Air Bucks vous permet d'ériger votre propre compagnie aérienne internationale, mais démarrer avec un simple Dakota et 100.000 dollars en 1946 demande un certain génie! Il vous en faudra aussi pour établir une stratégie à long terme vous demandant de brasser un certain nombre d'affaires. Vous pourrez construire votre propre flotte aérienne, négocier des autorisations d'atterrissage dans des villes du monde entier et assurer des vols réguliers et/ou des charters pour transporter des passagers ou faire du fret aérien afin de faire de l'argent. Il faudra établir des plans de vol à partir des milliers de combinaisons possibles et décider éventuellement quel est l'avion le plus apte à

voler pour un certain type de voyage. Le jeu fonctionne sur un simili temps réel (ce qui veut dire que vous pouvez accélérer le déroulement du temps si vous le désirez) et à mesure que les années passent vous voyez la technologie aérienne évoluer. La question est de savoir si au bout de 20 ans vous vous trainerez encore avec votre vieux Dakota ou si vous posséderez une superbe flotte de 757 ou même un Concorde. Il y a plus de 20 types d'avions dans le jeu. En vous introduisant en Bourse vous pourrez renforcer les ressources de votre compagnie. Parmi les caractéristiques du jeu, on trouve une carte générée de façon aléatoire

ainsi que la possibilité de contrôler la trajectoire de plus de 256 avions. Il faudra non seulement être expert financier et logistique mais aussi faire preuve d'un certain bon sens. Les avions, les paysages et les trajectoires doivent être assimilés à mesure que vous vous agrandissez. Grossir trop rapidement est le meilleur moyen de faire faillite! Vous devez surveiller le taux d'inflation et tabler sur le prix du pétrole, et les chiffres étant établis sur des données historiques, cela donne au jeu un certain sentiment de réalisme.



news • previews



*Choisissez votre arme la  
plus puissante...*



*Votre cerveau!*

*Special Forces, la simulation stratégique  
riche en actions et aux missions qui  
vous feront perdre haleine!*

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, pour les Compatibles IBM PC par les créateurs d'**Airborne Ranger™**. MicroProse Ltd. Unit  
1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.  
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



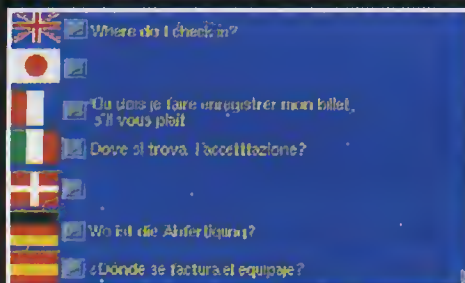
## REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

Ce nom ne vous dira peut-être pas grand-chose mais c'est actuellement l'un des seuls éditeurs anglais à diffuser régulièrement des produits pour le CDTV Amiga. Leur catalogue est déjà probablement le plus important et quelques 4 ou 5 nouvelles parutions sont prévues pour les prochains mois. La compagnie est dirigée par Clément Chambere et Glynn Hodges. Ils étaient déjà à la tête de la défunte CRL qui produisait des jeux pour micro de qualité plutôt moyenne. Pour eux, il est évident que c'est vers le CDTV Amiga que s'orientera l'actuel utilisateur de consoles ou d'ordinateurs s'il désire un matériel plus performant. Ils envisagent aussi dans les prochains mois de convertir leurs titres CDTV pour le CD ROM PC.

## PSYCHO KILLER

C'est une froide soirée d'hiver. Dans un endroit désert, en rase campagne, vous voyez au loin une voiture au beau milieu de la route. Vous freinez en dérapant et sortez

pour voir s'il s'agit d'un accident... Il n'y a personne ; soudain, vous entendez un cri désespéré. Vous tendez l'oreille vers cet



appel de détresse. Vous êtes seul... enfin presque. C'est un jeu interactif avec quel-

ques scènes X qui vont vous secouer les nerfs. Il y a des photos d'acteurs réels et, le son samplé ainsi que les images digitalisées, renforcent le réalisme du jeu. Le scénario et la partie jeu sont entremêlés. Vous êtes le héros, il

vous appartient de vaincre le Psycho Killer. L'histoire évolue différemment selon la manière dont vous jouez. Vous pouvez affronter le killer, survivre et sauver des victimes potentielles et vous échapper.

AMIGA CDTV et dans quelques mois sur IBM CD ROM.

PSYCHO KILLER II - La suite de Psycho Killer est déjà en préparation et promet encore davantage d'intrigues mystérieuses.

CD TV/IBM CD ROM - Sortie en avril.

## CHAOS IN ANDROMEDIA

Vous êtes pris au piège à l'intérieur d'un vaisseau en feu et vos blessures sont trop graves pour

avoir recours aux miracles de la médecine. Ce grand jeu de rôle plein d'imagination offre une incroyable profondeur de jeu, il y a plein d'effets sonores et musicaux digitalisés. C'est sûrement le jeu qui se rapproche le plus d'un film interactif avec 19 acteurs présents

sur plus de 90 écrans. Chaos offre un nombre incroyable d'options : une bande sonore qui peut être interactive ou non, et la possibilité de sauvegarde.

Presque toutes les productions d'Online sont traduites en différentes langues dont le français.

On-line



# TOWN WITH NO NAME

**C**e jeu s'adresse aux fri-meurs qui se considèrent comme les nouveaux Clint Eastwood. Avec ses vecteurs et ses objets en 3D, l'aspect graphique donne l'impression d'avoir été réalisé à l'aide de 3D

Construction Kit. Vous voilà en plein Western, votre mission est de sauver des otages et de rester en vie en vous balladant dans une ville plutôt inhospitalière. Il y a pas mal d'endroits à visiter, comme le saloon où vous pouvez jouer aux cartes, prendre un verre et parler avec les patrons, mais il faut toujours surveiller ses arrières car un tueur peut rôder dans les parages. Il vaut mieux avoir de bons réflexes et une bonne vue si vous voulez survivre. Les tueurs peuvent être n'importe où, planqués derrière un mur ou une fenêtre, et ils vont essayer de

vous abattre pendant que vous traversez la ville. Il n'y aura pas de quartier dans ce jeu, alors il faut tirer plus vite que son ombre.

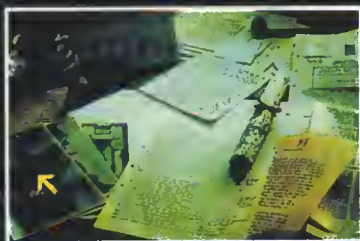
De nombreuses touches d'humour pimentent le jeu et il est évident que le héros que vous incarnez, ressemble étrangement à Clint Eastwood et parle comme lui. Un western spaghetti qui n'attend que d'être joué.

AMIGA CDTV/IBM CD ROM - sortie prochaine



## SIR ARTHUR CONAN DOYLE'S THE HOUNDS OF THE BASKERVILLE

**V**ous êtes-vous jamais demandé ce que ce serait de jouer le rôle de l'un des plus célèbres détectives jamais imaginé ? N'avez vous jamais rêvé de résoudre une intrigue avec la même perspicacité que les plus fins limiers ? C'est maintenant possible grâce à ce jeu qui vous propose les plus grandes énigmes, en vous permettant d'intervenir. Comparez vos dons de déductions à ceux du grand Sherlock Holmes ! Les indices laissés par les écrits privés, les notes, les télé-



grammes, les cartes, les photos, les coupures de presse et les pièces à conviction du Docteur Watson vous y aideront. Ce jeu peut n'être qu'un jeu, mais vous pouvez aussi le lire comme un livre, ou même le regarder comme

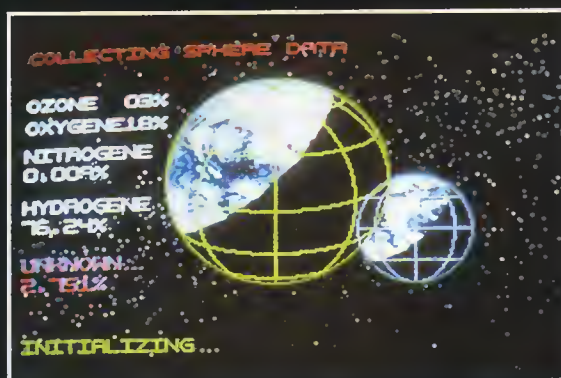
un film. Plus de 600 megabytes de divertissement multi media !

AMIGA CDTV / IBM CD ROM - Sortie prochaine.



l'allemand, l'italien, l'espagnol et, bien sûr, l'anglais. Emergency Languages est l'un des prochains titres prévus ; ce sera plutôt un programme de type éducatif. Cet astucieux petit programme constituera un bon outil d'apprentissage pour le touriste consciencieux mais vous pourrez aussi l'utiliser simplement pour tenir une conversation en langue étrangère. Ce

n'est pas tout-à-fait un cours de langue mais il vous donne un certain nombre de phrases et d'expressions comme par exemple : "combien coûte ce magazine ?" ou "pouvez vous m'indiquer l'hôpital le plus proche ?" et ceci en 5 langues différentes. Ça pourra vous être utile avant de partir à l'étranger. CD TV/IBM CD ROM - sortie prochaine.





# DISNEY SOFTWARE



## COASTER

**I**l n'est pas inutile de vous rappeler que le marché des jeux sur ordinateurs se tourne résolument vers les simulations en laissant aux consoles les jeux d'arcades. Ainsi,

le principal but d'un éditeur de jeu est maintenant de voir figurer dans un projet le mot "simulation". On va plus simuler uniquement les sports, les vols de coucou ou le

## HEAVEN AND EARTH

**W**alt Disney Software annonce la sortie d'un jeu conçu par les développeurs de Shangaï et Ishido. Ce jeu s'annonce grandiose vu les antécédents de ses concepteurs, qui avaient réussi à passionner tous les adeptes de jeux de réflexions sur toutes les machines, avec Shangaï et Ishido. C'est une nouvelle société, Buena Vista (baby!) Software, qui est sur le coup pour la firme

aussi être lancés sous Windows pour PC (ce qui est le cas de Heaven & Earth). Les versions MS-DOS proposeront, d'après les principaux intéressés, de superbes graphismes VGA haute résolution et supporteront toutes les cartes sonores, y compris la Sound Source évidemment! Mais revenons à Heaven & Earth dont le cadre est un royaume tibétain légendaire: Shambala. Ce logiciel promet d'être relaxant, tout en proposant une concentration zen et des challenges intellectuels, toujours d'après les concepteurs! Trois jeux différents sont en fait proposés, tous ayant comme point commun le charme du jeu de réflexion qui a fait le succès des précédentes productions telles que Shangaï. Le premier porte le nom du jeu, Heaven & Earth (le Paradis et la Terre) et consiste en un jeu de cartes inspiré du jeu médiéval japonais Hafunda, que tout le monde connaît, ça va sans dire! Il se joue avec 48 cartes réparties en 12 couleurs de quatre cartes. Le deuxième jeu est une série d'une douzaine de défis d'arcades et de simulations animées regroupées sous le nom de Pendulum. Pour finir (et cela semble la partie la plus excitante du soft),

les orientaux savent les faire! Quatre niveaux composés de 13 types de casse-têtes devraient vous coller à votre écran à grands renforts de figures géométriques et d'agencements de couleurs. Vous pourrez jouer indépendamment à ces trois jeux ou bien choisir l'option "pèlerinage à Shambala" qui combine les trois défis en un challenge de longue haleine. Pour ceux qui se sont éclatés sur Shangaï et surtout Ishido, espérons que Heaven & Earth leur apportera un plaisir encore plus... divin! Il faudra attendre le troisième trimestre pour le savoir. Toujours est-il que la réalisation semble allier couleurs et design dans un esprit très calme, reposant et bien zen! De toute façon, outre l'aspect visuel qui n'est pas tout, la stratégie et la réflexion seront au rendez-vous.

O. PREZEA



Disney Software. Cette dernière en profite pour annoncer une série de produits en collaboration avec Buena Vista pour 92. Ces produits seront plus particulièrement adressés aux possesseurs de Macintosh (qui monte aux Etats-Unis) qui pourront

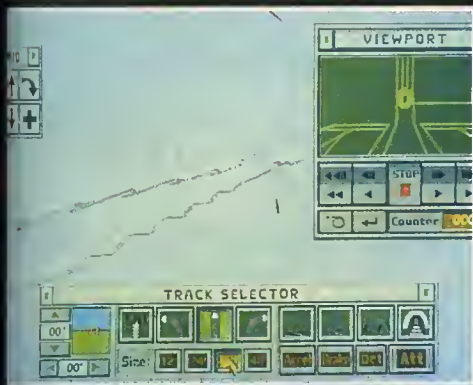


WALT DISNEY Computer Software, Inc.

Illusions propose plus de 500 challenges à la sauce casse-tête comme







vous y envoler pour une simulation qui décoiffe, -dangers en moins- selon le bon vieux principe: "je ne risquerai rien car je suis devant un écran"! Coaster a été développé avec la contribution des concepteurs des attractions de Disney World et Disney Land, noblesse oblige! Cela apporte à la partie

vous met à bord d'un wagon-test. Vous voilà parti pour la simulation proprement dite avec la visualisation en 3D du parcours. Accrochez-vous au pinceau, je retire l'échelle! Vous pourrez mettre réellement en pratique votre circuit avec la mesure du freinage du wagon, des effets de la gravité avec le lance-fusées ou encore des vitesses et des accélérations. Un jury pourra alors statuer sur l'efficacité récréative et la sécurité de vos montagnes russes. Tout a été prévu dans le logiciel, de l'idée créative à l'utilisation, en passant par la mise en oeuvre. Une façon d'admirer les techniques de la 3D et le rendu des vitesses, sans négliger le côté création. Un soft qui dépaysera les rassasiés de simulateurs de vols. Ces derniers (et les autres) devront attendre Novembre pour goûter à ce nouveau type de simulateur en 256 couleurs sur PC compatibles.

# PREVIEW

aventures d'héroïc-phantasy. Tout étant susceptible d'être simulé, il reste encore de nombreux sujets pour les créateurs de jeux sur micros. Ce n'est d'ailleurs pas prêt de s'arrêter, vu l'ampleur prise par les images de synthèse et les mondes virtuels. Walt Disney Software semble ces temps-ci s'y intéresser, car, après Stunt Island, vous aurez droit à une simulation originale et jamais vue sur micros puisqu'il s'agit d'une simulation de grand huit. Eh oui! Coaster est aussi une simulation et un simulateur de grand huit: vous pouvez créer et éditer le grand huit de vos rêves avant de

création de grand huit, la pointe de réalisme nécessaire à tout simulateur qui se respecte. Vous vous retrouvez vraiment, en mode conception, à la place du concepteur devant ses plans et ses calculs de trajectoires. Tous les outils sont à votre disposition pour créer le circuit de vos rêves (ou de vos pires cauchemars!). En mode construction, vous posez les rails, ériges des sommets à la chaîne, créez des courbes vicieuses et placez des pentes vertigineuses. On visualise alors le circuit en relief. La partie la plus intéressante est ensuite le test de votre grand huit; le mode Ride

## QUÊTE ET GLOIRE, LA CROISÉE DES DESTINS

**CADAVER**  
ADVENTURE

AMIGA

Des centaines d'emplacements différents, des énigmes, de mystérieuses potions magiques. Une aventure inoubliable!

**BAT** (remplacé par IRON LORD sur ST)

PC

Plus de 1000 endroits différents! Une atmosphère, des graphismes et des effets sonores d'un autre monde!

**IRON LORD** (sur ST seulement)

ST

Prouvez votre noblesse dans de nombreuses épreuves: tir à l'arc, combat d'épée en 3D, bras de fer...



AMIGA

Compilation QUEST and GLORY sur ST, AG, PC

**UBI SOFT**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

8-10, Rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-bois  
Tél: 48.57.65.52

**MIDWINTER**  
SIMULATION et STRATÉGIE

Des survivants défendent le dernier endroit habitable sur Terre. Graphismes en 3D fractale, des séquences d'action époustouflantes!



AMIGA

Microprose Software

**BLOODWYCH**  
ADVENTURE

ST

Excellente interaction du joueur avec l'environnement. Vous pouvez discuter, échanger, négocier, dialoguer et même mentir effrontément!



Microsoft

**3615 UBI**

"Tous les écrans sur différents formats. Les autres formats peuvent varier."  
Atari ST is a trademark of Atari Corporation.  
Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.  
IBM is a trademark of International Business Machines.



# COCONUT

**SPECIAL  
MICRO**



## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
M<sup>o</sup> Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 MONTPELLIER  
Tél: 67.65.05.40

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

**ATARI ST**

### NOUVEAUTES A PARAITRE

BAT 2  
ELVIRA 2  
EPIC  
POPULOUS 2  
RUBICON  
SPECIAL FORCES  
SUPER SKI II  
VIDEO KID  
WORLO WAR 1  
**AUTRES TITRES**  
30 CONSTRUCTION KIT 325  
A. G. E. 249  
ANOTHER WORLD 295  
BATTLE OF BRITAIN 285  
BLUE MAX 325  
CAOAVR 245  
CAOAVR LEVELS 155  
CROISIERE POUR UN CAOAVR 295  
DELUXE PAINT FRANCAIS 545  
DEMO CONSTRUCTION KIT 450  
DEUTEROS 285  
DOUBLE DRAGON III 259  
ORAGON'S LAIR II 379  
F15 STRIKE EAGLE II 295  
F29 RETALIATOR 249  
FASCINATION 245  
FINAL FIGHT 245  
FIRST SAMOURAI 259  
FLIGHT OF INTRUDER 295  
FOOTBALL CRAZY 269  
FORMULA ONE GRAND PRIX 345  
GAUNTLET III 245  
GOBLINS 245  
GODS 245  
GREAT COURTS II 295  
HUDSON HAWKS 245  
KILLERBALL 269  
KNIGHTMARE 295  
LE REDACTEUR 590  
LE REDACTEUR III 990  
LES MAITRES DE L' AVENTURE 345  
LOTUS TURBO II 245  
MAGIC POCKETS 259  
MANCHESTER UNITED EUROPE 259  
MEGA TWINS 245  
MEGALOMANIA 259  
MICROPROSE GOLF 345  
MIDWINTER II 295  
NO MORE LEMMINGS 245  
NO MORE LEMMINGS DATA 179  
OBITU 325  
R TYPE 2 245  
RAILROAD TYCOON 345  
REALMS 295  
RETURN TO EUROPE 149  
ROBOCOD 245  
ROBOCOD 3 245  
RODLAND 245  
RUGBY THE WORLD CUP 225  
SECRET OF MONKEY ISLAND VF 245  
SHADOW OF THE BEAST II 245  
SILENT SERVICE 2 345  
SPACE ACE II 395  
STORM MASTER 289  
TERMINATOR II 245  
THE SIMPSONS 245  
THEIR FINEST MISSIONS 195  
THUNDERHAWK 295  
TIP OFF 279  
TORTUES NINJA II 259  
UTOPIA 289  
VROOM 245  
WHIRWIND SNOOKER 289  
WOLF CHILD 279  
WOLFPACK I MA 259  
WORLD CLASS RUGBY 269  
WWF SUPERSTARS 245

### NOUVEAUTES A PARAITRE

BAT II  
BLACK CRYPT  
EPIC  
JOHN MADOEN FOOTBALL  
MONKEY ISLAND 2  
RUBICON  
SPECIAL FORCES  
SUPERSKI 2  
WARM UP  
**AUTRES TITRES**  
3D CONSTRUCTION KIT 395  
ALIEN BREED 269  
AMOS 30 395  
AMOS COMPILER 295  
AMOS THE CREATOR VF 495  
ANOTHER WORLO 295  
BATTLE ISLE 295  
BIROS OF PREY 279  
BLUE MAX 325  
CELTIC LEGENOS 295  
CROISIERE POUR UN CADAVRE 295  
DELUXE PAINT IV 790  
DEUTROS 285  
DOUBLE DRAGON III 259  
ELVIRA ARCADE 269  
EYE OF BEHOLOER 295  
F15 STRIKE EAGLE II 1 MA 295  
F29 RETALIATOR 249  
FASCINATION 245  
FINAL FIGHT 245  
FIRST SAMOURAI 269  
FLIGHT OF THE INTRUDER 295  
FOOTBALL CRAZY 259  
FORMULA ONE GRAND PRIX 345  
GOBLINS 245  
GOOS 245  
GREAT COURTS II 295  
HEART OF CHINA 385  
HEIMDALL LE VICKING 389  
HUDSON HAWK 245  
KNIGHTMARE 295  
KNIGHTS OF THE SKY 345  
LE PARRAIN (GODFATHER) 289  
LEANDER 245  
LEISURE SUIT LARRY 5 395  
LOTUS TURBO II 245  
MAGICS POCKETS 259  
MANCHESTER UNITED EUROPE 259  
MEGA TWINS 245  
MEGALOMANIA 295  
MICROPROSE GOLF 345  
MOONSTONE 345  
NO MORE LEMMINGS 245  
NO MORE LEMMINGS DATA 179  
PGA GOLF COURSE DISK 129  
PGA GOLF PLUS 259  
POPULOUS II 259  
REALMS 295  
ROBOCOD 245  
ROBOCOD 3D 245  
RODLAND 245  
RUGBY THE WORLD CUP 225  
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF 295  
SILENT SERVICE II 1 MA 345  
SPACE ACE II 395  
STORM MASTER 289  
TERMINATOR II 245  
THE SIMPSONS 245  
THUNDERHAWK 295  
TIP OFF 279  
TORTUES NINJA II 259  
UTOPIA 289  
VIDEO KID 245  
VROOM 245  
WILLY BEAMISH 395  
WOLF CHLO 279  
WOLFPACK I MA 259  
WORLD CLASS RUGBY 269  
WORLD WAR 1 POWERMONGER 149

**PC**

**N'OUBLIEZ PAS D'INOUIER :  
LE FORMAT DES DISQUETTES :  
LE TYPE DE VOTRE PC,  
LA CAPACITE MEMOIRE VIVE,  
VOTRE CARTE GRAPHIQUE**

### NOUVEAUTES A PARAITRE

BAT 2  
DARKLANDS  
DUNGEON MASTER  
FALCON III  
FORMULA ONE GRAND PRIX  
MIDWINTER 2  
SHUTTLE  
THE ROCKETEER  
ULTIMA VI  
SUPER TETRIS

### AUTRES TITRES

30 CONSTRUCTION KIT 395  
A. G. E. 295  
ANOTHER WORLD 295  
BARD 'S TALE TRILOGY 395  
CADAVR 359  
CHESSMASTER 3000 VF 395  
CIVILIZATION 369  
CONAN THE CIMMERIAN 345  
CROISIERE POUR UN CADAVRE 295  
DRAGON'S LAIR II 395  
ELVIRA ARCADE 295  
ELVIRA 2 395  
EYE OF BEHOLOER 2 325  
F29 RETALIATOR 295  
FASCINATION 269  
GOBLINS 245  
GODS 385  
GREAT COURTS II 295  
GUNSHIP 2000 395  
HEART OF CHINA 395  
JET FIGHTER II VF 369  
KING QUEST V 445  
LE PARRAIN (GODFATHER) 295  
LEISURE SUIT LARRY V 395  
LINKS GOLF 395  
LINKS DATA OISK 159  
LORDS OF THE RINGS 325  
LOST IN L.A. 345  
MAUPITI ISLAND 295  
MICROPROSE GOLF 345  
MIGHT AND MAGIC III 335  
NASCAR CHALLENGE 395  
NO MDRE LEMMING 245  
NO MDRE LEMMINGS DATA 179  
OBITU 345  
P3B LIGHTNING 195  
POLICE QUEST III 395  
POOL OF DARKNESS 295  
REALMS 345  
RIGERS OF ROHAN 345  
ROBIN HOOD LONGBOW SIERRA 395  
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II 359  
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF 295  
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFF 395  
SHADOW SORCERER 295  
SILENT SERVICE II 345  
SPEEDBALL II 299  
TERMINATOR II 295  
TEST DRIVE II 295  
THE IMMORTAL 249  
THE SIMPSONS 269  
THUNDERHAWK VF 389  
TORTUES NINJA II 295  
ULTIMA VI 295  
W. C. 2 SPECIAL OPERATIONS 195  
WILLY BEAMISH 345  
WING COMMANDER II 395  
WINTER CHALLENGE THE GAMES 325  
WWF SUPERSTARS 245  
YEAGER AIR COMBAT 269

**MATERIEL**

**ATARI ST**  
LECTEUR EXTERNE DFDD 720 K 650  
SOURIS+TAPIS+SUPPORT 249  
CABLE PERITEL 150  
PROLONGATEUR JOYSTICK 40

### AMIGA 500 ET 500 PLUS

AMIGA 500 PLUS + PERITEL 289  
AMIGA 500 249  
EXTENSION MEMOIRE 512 K 349  
EXT MEMOIRE 512 K + HORL 339  
LECTEUR EXTERNE 880 K 650  
SOURIS+TAPIS+SUPPORT 249  
CABLE PERITEL 150  
PAIRES ENCEINTES AMPLIFIEES 560  
3 VOIES + ALIMENTATION

### PC ET COMPATIBLES

AT 386 SX 25 MHZ 1MA RAM + 2 LECTEURS (1,2 MO + 1,44 MO) 574  
+ CARTE SVGA 512 K 1024\*768 574  
CLAVIER 102 TOUCHES 289  
ECRAN SVGA COULEUR 224  
HD QUANTUM 52 MD 17 MS 194  
BARETTE SIMM 1 MA 80 NS 400  
CARTE SOUND MASTER + 550  
CARTE SOUND MASTER 2 169  
CARTE SOUND BLASTER 2. D 119  
SOUND BLASTER PRO 229  
CHIPS CMS SOUND BLASTER 230  
CARTE AD LIB+ENCEINTES 950  
SOURIS COMP. MICROSOFT 249

### IMPRIMANTES MATRICIELLES

STAR LC20 9 AIGUILLES 249  
180 CPS COMP. EPSON/IBM  
4 POLICES QUALITE COURRIER  
100 % GRAPHIQUE 169

### STAR LC200 COULEUR

CARACTERISTIQUES VOIR LC20  
STAR LC24/2DD 24 AIGUILLES 249  
222 CPS COMP EPSON/IBM  
4 POLICES QUALITE COURRIER  
100 % GRAPHIQUE 299

### CABLE IMPRIMANTE //

RUBAN LC1D/LC2D 40  
RUBAN LC24 60

### DISQUETTES VIERGES

3"5 DFDD NEUTRES 40  
3"5 DFDD MARQUEES 60  
3"5 DFHD MARQUEES 140  
5"1/4 DFDD MARQUEES 40  
5"1/4 DFHD MARQUEES 90  
NOS DISQUETTES SONT VENDUES  
PAR BOITE DE 10 AVEC ETIQUETTES

### JOYSTICKS

ZIPSTICK PROFESSIONAL 150  
MANTARAY 140  
FAST WINNER TURBO 120  
FAST JOYSTICK PC 170  
FAST JOYSTICK PC + CARTE 340  
FLIGHT YOKE 2000 PC 390  
PISTOL STICK PC 210

### DIVERS

QUADRUPEUR ST/AMIGA 90  
CABLE NULL MODEM 90  
CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC 90  
TAPIS SOURIS 40

NOUVELLE ADRESSE  
SERVICE INFORMATISE

**plus rapide**

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

Av. Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 Montpellier  
tel: (16)67 65 05 40

NOM \_\_\_\_\_  
ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL \_\_\_\_\_  
Tél \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_

Cochez la case de votre micro :

ST ☐ AMIGA ☐ PC 3 1/2 ☐ PC 5 1/4 ☐

**TITRES**

**MICRO**

**PRIX**

Participation aux frais de port et d'emballage ..... +25%

\* TOTAL à payer : / .....

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre

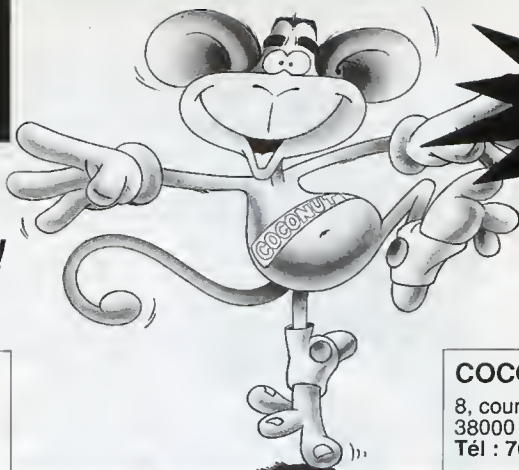
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rem



# COCONUT

LE  
MEGA CD  
EST LA !

1<sup>er</sup> REVENDEUR DE  
CONSOLES EN FRANCE !  
Pour mieux te servir...



SPECIAL  
CONSOLES  
DE JEUX

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00

10 Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 MONTPELLIER  
Tél : 67.65.05.40

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

## MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.  
RENSEIGNEZ TOI DANS NOS  
MAGASINS.

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190  
MEGA CO NOUS CONSULTER  
CARTOUCHE CART. JAPONAISES 99  
JUPAD 149  
PRO 1 225  
PRO 2 AVEC MANCHE 190  
ARCADE POWER STICK 379  
CARTOUCHE PERITEL 150  
ALIMENTATION MEGADRIVE 190  
NOUVEAUTES A PARAITRE  
ALISA DRAGDIN  
LESERT STRIKE  
JULI (TOKI)  
LEWINGS  
MARBLE MADNESS  
TERMINATOR  
TURBO OUT RUN  
NANI WANI WORLD  
GENION 2  
AUTRES TITRES  
GEN STORM 290  
BATMAN 449  
BATTLE MASTER 449  
CALIFORNIA GAMES 495  
DAHNA 490  
DEVIL CRUSH 475  
DONALD DUCK / OUACKSHOT 490  
F1 CIRCUS 495  
F1 GRAND PRIX 495  
F22 INTERCEPTOR 495  
FAGRY TALE 475  
FANTASIA 425  
FIGHTING MASTER 449  
GOLDEN AXE 2 445  
IMMORTAL 545  
JOHN MADDEN FOOTBALL 92 475  
MARIO LEMIEUX HOCKEY 490  
MERCUS 449  
MUCKY 490  
NHL HOCKEY / EA HOCKEY 475  
NUTRIN 445  
PGA TOUR GOLF 475  
ROBOCOD 475  
ROLLING THUNDER 2 60 HZ 445  
SHADOW OF THE BEAST 545  
SONIC 490  
SPEEDBALL 2 445  
STREET OF RAGE 490  
TECHNO WORLD CUP SOCCER NC  
THE GAMES WINTER CHALLENGE 445  
UNDEADLINE 545  
WONDERBOY V 60 HZ 490

## NEC

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.  
RENSEIGNEZ TOI DANS NOS  
MAGASINS.

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5 1290  
CORE GRAFX + 1 JEU 999  
GT TURBO + 1 JEU 2490  
SUPER CD ROM + 1 CD 2890  
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD 3790  
CARTE SUPER CD V.3.0 529  
ALIMENTATION 9V 1A 150  
ALIMENTATION GT TURBO 7V 120  
SACOCHE TRANSPORT GT 225  
QUINTUPLEUR 190  
JOYPAD 290

### NOUVEAUTES A PARAITRE

ADVENTURE OF CHRIS  
GENJI'S JOURNEY  
MAGICAL CHASE  
PARODIUS  
SUPER CD FORGOTTEN WORLDS  
SUPER CD SHADOW OF THE BEAST  
SUPER WATER BOMB  
VALIS LEG. OF FANTASM SOLDIER

### AUTRES TITRES

ADVENTURE ISLAND 349  
BOMBER MAN 340  
CD SPRINGGAN 390  
CORYOON 390  
DRAGON EGG 390  
DRAGON SABER 399  
F1 CIRCUS 91 390  
FINAL MATCH TENNIS 390  
FINAL SOLDIER 390  
GRADIUS 399  
HIT THE ICE 390  
JACKIE CHAN 390  
LEGEND OF TOMNA 390  
NINJA SPIRIT 390  
PC KID 2 390  
POWER ELEVEN 390  
POWER LEAGUE IV BASEBALL 390  
RACING SPIRIT 390  
RAIDEN 399  
S C I CHASE HO II 390  
SALAMANDER 390  
SHADOW WARRIOR 390  
SKWEEK 399  
SUPER CD POPULOUS 399  
SUPER CD PRINCE OF PERSIA 425  
SUPER CD R TYPE COMPLETE 425  
SUPER LONG NOSE GOBLIN 390  
TIME CRUISE II 399

## FAMICOM

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE FAMICOM JAPONAISE 2490  
CABLE PERITEL+CORRECTEUR 490  
ALIMENTATION 9V 1A 150

RESERVEZ DES MAINTENANT  
VOTRE SUPER NES  
OFFICIELLE LIVREE AVEC  
SUPER MARIO IV  
POUR 1490 F SEULEMENT !

### JEUX JAPONAIS: nous teleph.

ARTHUR QUEST NC  
AUGUSTA GOLF NC  
CASTLEVANIA IV NC  
CONTRA 4 NC  
F ZERO NC  
FINAL FIGHT NC  
GOEMON FIGHT NC  
JOE AND MAC NC  
LEMMINGS NC  
PILOT WINGS NC  
SUPER FORMATION SOCCER NC  
SUPER R TYPE NC  
ZELDA III NC

## NEO - GEO

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO 2990  
NEO GEO + MAGICIAN LORD 3490  
MANETTE NEO GEO 390  
MEMORY CARD 190

### NOUVEAUTES A PARAITRE

MUTATION NATION

### AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL 690  
ASO II 1390  
BLUE'S JOURNEY 1290  
BURNING FIGHT 1390  
CROSSED SWORDS 1490  
CYBERLIP 690  
EIGHT MAN 1490  
FATAL FURY 1490  
KING OF THE MONSTERS 1390  
LEAGUE BOWLING 690  
MAGICIAN LORD 690  
ROBO ARMY 1490  
SENGOKU 1390  
SOCCER BRAWL 1490  
THRASH RALLY 1490  
TOP PLAYER GOLF 1490

## SEGA 8 BITS

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.

### JEUX

ASTERIX 345  
BUBBLE BOBBLE 295  
DONALD DUCK 345  
DOUBLE DRAGON 345  
GOLDEN AXE WARRIOR 345  
HEAVY WEIGHT CHAMP 345  
MERCUS 425  
MICKEY MOUSE 345  
MOONWALKER 345  
POPULOUS 295  
PRINCE OF PERSIA 345  
PSYCHO FOX 325  
SEGA CHESS 395  
SHADOW OF THE BEAST 345  
SHADOW DANCER 345  
SONIC 345  
SPIDERMAN 345  
SUPER KICK OFF 345  
SUPER MONACO GP 345  
WONDERBOY III 345  
WORLD CLASS LEADERBOARD 295  
WORLD CUP ITALIA 90 295

## NINTENDO NES

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.

### JEUX

ADVENTURE OF LINK 390  
BATMAN 430  
BLUE SHADOW 390  
CAPTAIN SKYHAWK 390  
DEFENDER OF THE CROWN 430  
DOUBLE DRAGON II 430  
DRAGON'S LAIR 440  
DUCK TALES 390  
GOAL 369  
GREMLINS II 430  
JACKY CHAN NC  
MANIAC MANSION 445  
MISSION IMPOSSIBLE 369  
POWER BLADE NC  
ROBOCOD 430  
SHADOW WARRIOR 390  
SIMPSONS 390  
SOLSTICE 390  
STAR WARS 399  
SUPER MARIO BROS III 430  
SWORD AND SERPENTS 319  
TURBO RACING 390  
WWF CHALLENGE CATCH

## GAMEBOY

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.

### ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO 195  
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE 195  
LOUPE 140  
ILLUMINATOR 140  
LIGHBOY (LOUPE ECLAIRANTE) 195

### JEUX

CASTLEVANIA 265  
DOUBLE DRAGON 225  
DUCK TALES 239  
F1 RACE + QUADRUPLEUR 239  
FORTIFIED ZONE 225  
FORTRESS OF FEAR 225  
GARGOYLES QUEST 225  
GREMLYNS 2 265  
KUNG FU MASTER 195  
RC PRO AM 215  
ROBOCOD 265  
SPIDERMAN 225  
SUPER MARIOLAND 195  
THE SIMPSONS 245  
WORLD CUP SOCCER 225

## GAMEGEAR

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR 1090  
ADAPTATEUR SECTEUR 9V 1A 150  
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM 195

### JEUX

ALESTE 340  
AX BATTLER 265  
BASEBALL 91 245  
DONALD DUCK 295  
GALAGA 245  
GG SHINOBI 245  
HEAVY WEIGHT CHAMPION 290  
JOE MONTANA FOOTBALL 345  
MAGICAL HAT 295  
MAPPY 245  
MICKEY 245  
MONACO GP 245  
NINJA GAIDEN 260  
SONIC 295  
SPACE HARRIER 265  
WALL OF BERLIN 265  
WONDERBOY 215

NOUVELLE ADRESSE.  
SERVICE INFORMATISE.

plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

Av. Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 Montpellier  
tel: (16)67 65 05 40

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

TITRES

CONSOLE

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... +25F

\* TOTAL à payer : .....

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)



## GREMLIN

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

**C**haque nouveau jeu de Gremlin est maintenant attendu avec impatience et ZOOL ne fera pas exception à la règle. Il a été programmé par George Allen qui nous avait donné précédemment deux petites merveilles: Venus et Switchblade 2.

En découvrant ce nouveau programme, on pense tout de suite à Robocod 2. Il est aussi coloré et prenant et grouille d'idées farfelues et marrantes. Les mauvaises langues y verront également une petite influence de Sonic, mais, selon George Allen, tout vient de sa propre imagination. Il y a six mondes, dont chacun comporte trois niveaux. Chacun de ces niveaux ne compte pas moins de cent écrans, ce qui en fait un jeu assez gigantesque. Si vous vous souvenez de l'aire de jeu de Switchblade, cela ne vous surpren-



dra pas. Le challenge est loin d'être facile, il consiste à se frayer un passage au travers des 6 mondes. Pour l'instant il n'y en a que trois qui sont terminés : Sweet World, Hardware, World and Music. Lorsque vous entrez dans l'univers des outils, vous avez des marteaux et des scies qui bougent autour de vous et vous devez éviter qu'ils vous touchent. Un seul contact et vos énergies décroissent. Des clous sortent du sol et tous les instruments se mettent à bouger et à travailler. Les scies électriques s'affolent et les clous se mettent à voler. Si ça vous paraît déjà assez horrible, passez donc dans le Sweet World, vous y trouverez une gelée écoeurante en

mur d'une seule main. Comme dans tous jeux d'arcade et de plate-formes de ce type, vous devez constamment sauter et vous déplacer, mais ce n'est pas tout. Il faut bien souvent grimper le long des murs ou déplacer des blocs de pierre, ne serait-ce que pour récupérer quelques points d'énergie. Les pouvoirs aideront à progresser dans le jeu.

ZOOL peut aussi se servir de ses pouvoirs magiques, à condition qu'il trouve bien sûr. Il peut par exemple se dédoubler, ce qui a pour effet de décupler sa puissance. Imaginez les dégâts que peuvent faire des ZOOL sur votre écran et leur efficacité dans les combats !





# ZOOL



revanche, cela augmente également les risques d'être touché. Un autre pouvoir lui permet de sortir de son corps et de devenir invincible pendant quelques instants. Vous pouvez alors avancer pour voir ce qui vous attend. ZOOL peut faire tous les mouvements de combat possibles : donner des coups de pied, des coups de poing et même de tourner sur lui-même comme une vrille, ce qui est particulièrement efficace ! Votre objectif est de trouver un joyau à chaque niveau. Tous les objets ne vous donnent pas forcément des pouvoirs, certains ne donnent que des points qui peuvent vous permettre de réaliser

l'exploit de rentrer dans le tableau des scores ! La taille impressionnante des différents niveaux réjouira tous ceux qui aiment tracer des plans. Le programmeur s'est particulièrement attaché à peaufiner le scrolling, qui est le plus fluide que l'on ait vu à ce jour. Vu le nombre de sprites et de couleurs à l'écran, c'est un véritable exploit ! Un niveau de shoot-em-up pur et dur sera peut être ajouté par la suite, mais de toute façon, bien que Zool soit surtout un jeu de plates-formes, on passe beaucoup de temps à tirer sur tout ce qui bouge. Comme d'habitude, vous affronterez de redoutables boss de fin de

niveau, tous très différents les uns des autres. Un jeu d'une telle richesse devrait séduire les fans d'arcade les plus exigeants !

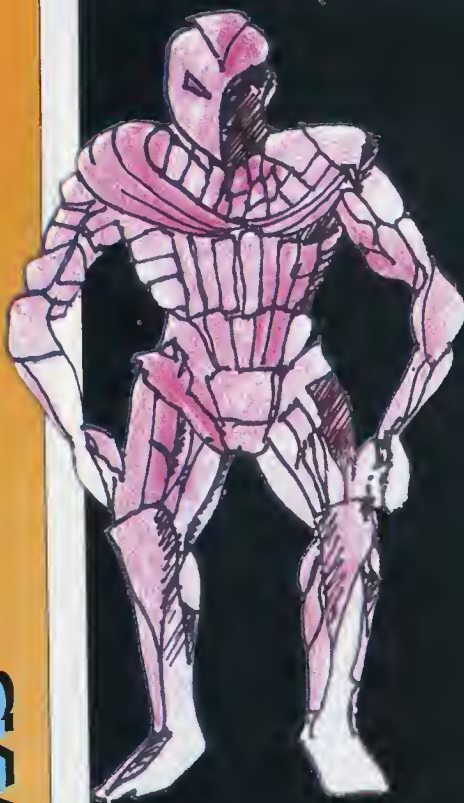
AMIGA/ST - Sortie en Avril/Mai



## PREVIEW



## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



**S**oftware Business existe depuis environ 3 ans et son objectif principal est la distribution de jeux, mais ils ont aussi diffusé des jeux d'auteurs indépendants sous leur propre label, parmi lesquels on trouve Zirax, un super shoot-em-up belge. Gonzo Games a aussi été édité sous le label Gonzo, puis deux autres titres ont suivi: Wipe Out et Street Hockey, dont le succès fut assez limité. Il y a eu de grands changements ces derniers mois, le patron de Gonzo Games est devenu directeur du développement à Software Business et les deux sociétés ont fusionné. De grands projets sont en cours pour préparer la sortie d'une série de jeux super méga top class (selon les dires mêmes de l'éditeur). Ils ont aussi racheté Microillusions aux Etats-Unis et très bientôt nous publierons une preview de Faery Tale Adventure II. C'est la suite d'un des premiers grands jeux de rôle sortis sur Amiga il y a quatre ans. Cette suite est vraiment

impressionnante! Finalement, la boîte s'appelle Gonzo Games, et leur premier jeu s'intitulera The Ultimate Wipe Out.

D'une certaine manière, on peut dire que le premier épisode était en avance sur son temps. D'ailleurs, les ventes avaient été assez bonnes, malgré un accueil assez défavorable de la part de la presse. La raison de cet accueil vient sans doute de l'originalité de son concept qui le rendait trop difficile d'accès pour atteindre un large public. Il s'agissait une sorte de Skateboard futuriste plutôt plaisant mais comportant un certain nombre d'imperfections. Tout d'abord l'écran était divisé en deux, une moitié pour chaque joueur (ou l'ordinateur si vous jouiez seul); on ne pouvait pas désactiver cette fonction, ce qui désorientait rapidement. La prochaine version sera en plein écran. Par ailleurs, l'intelligence artificielle de l'ordinateur rendait le jeu très difficile, mais dans la version II, l'ordinateur sera doté d'une sorte de bêtise artificielle qui permettra au moins de se familiariser avec les commandes et le principe du jeu. La nouvelle version offrira 64 couleurs en plus de superbes effets sonores alors que les graphismes et les sons de la première version étaient plutôt moyens. L'aspect visuel du jeu sera simplifié mais on trouvera quelques animations impressionnantes ainsi que des effets spéciaux. Le Skateboard futuriste vous entraînera déjà sur des planètes différentes et le nombre de lieux à découvrir est encore plus varié dans cette dernière version. Vous utiliserez un skateboard pour jouer. Et c'est pas tout de tenir dessus mais il faut en plus éviter d'aller vous éclater sur un mur ou sur d'autres obstacles qui se dressent devant vous. Un système de matchs et un grand nombre de concurrents (gérés par l'ordinateur) en faisait un jeu très prenant. Mais l'agencement de l'écran, avec un système de radar compliqué et des graphismes pas évidents, sans

parler du système de notation très bizarre, faisait qu'on savait rarement où on en était dans la version précédente. Là, l'écran de votre adversaire est remplacé simplement par une petite boîte radar. Une intro à la Star Trek téléportera les joueurs sur le terrain de jeu. Des effets d'étincelles et des gaz d'échappement réhaussent l'aspect graphique de la nouvelle version. On pourrait croire que toutes ces nouveautés ne sont que de simples retouches, mais il s'agit en fait d'une réécriture complète du programme, dont seul le concept de départ est resté le même. La vitesse s'est améliorée et, le fin du



SOFTWARE BUSINESS



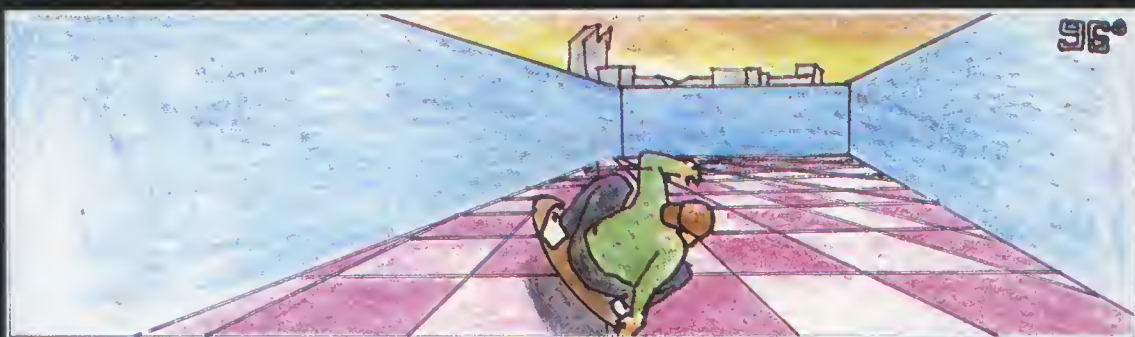
# ULTIMATE WIPE OUT 2

fin, vous pouvez voir vos joueurs de différents points de vue, et il y a aussi un mode Instant Replay sauvegardable sur disquette.

Les décors sont très variés, avec des ponts, des rampes d'élévation ou des effets d'intempéries comme des tornades orageuses ou des tempêtes qui perturbent la course du joueur. Il y a seize planètes différentes et plusieurs types de compétitions possibles (course d'obstacles, matchs doubles (deux contre deux)), et même une option modem. Dans peu de temps, en exclu dans joystick, les premiers écrans de cette nouvelle version!

## PREVIEW

**Sortie prévue :  
cet été sur PC, Amiga.**



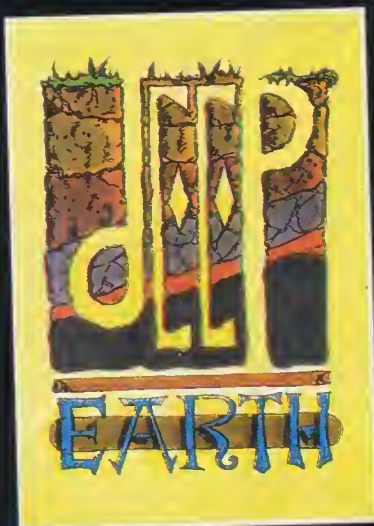


**EXCLUSIF**

# DEEP EARTH

**REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE**

C'est un des projets les plus importants de cette société et le storyboard vous donnera déjà une idée de ce jeu impressionnant. Avec plus de 560 Mégaoctets de mémoire sur un disque laser CD TV, l'espace-disque n'est plus un problème !

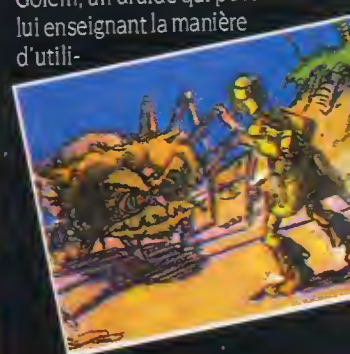


Ce jeu est une sorte de film interactif. Le personnage principal est un petit apprenti-sorcier qui se réveille un jour et s'aperçoit que son maître a été kidnappé. Il faudra qu'il découvre ce qui lui est arrivé et où il se trouve. Le problème, c'est que c'est un petit goblin très paresseux; il faudra le réveiller le matin et lui établir le programme de ce qu'il devra faire pour la journée. Après quoi, normalement, il se débrouille tout seul, mais vous pouvez lui préciser ce qu'il doit faire, par exemple si vous voulez qu'il bouge dans une certaine direction, vous pouvez l'y obliger.

Vous cliquez avec la souris sur Nord et il ira dans cette direction en continuant de réagir à tout ce qu'il rencontre. Vous devez constamment l'orienter et le conseiller sur ce qu'il doit faire et intervenir ainsi dans le scénario. C'est un peu comme un film inter-



actif, vous pouvez soit regarder tranquillement, soit intervenir. Ce jeu s'adresse à toute la famille et vous pouvez jouer tous ensemble en prenant tour à tour des décisions sur ce que le lutin doit faire. Il s'appelle Pi, d'ailleurs. Courageux et très malin, ses dons de perception extra-sensorielle lui permettent de lire la pensée de n'importe quelle créature et vous en rencontrez une floppée au cours de cette épopée. Ses capacités se développeront tout au long du jeu. Il rencontrera d'abord Golem, un druide qui pourra l'aider et lui enseigner la manière d'utili-



## SOFTWARE BUSINESS

news • previews



# PREVIEW



ser les potions. Le jeu regorge de magouilles et autres sorcelleries et les personnages que l'on rencontre défient l'imagination la plus prolifique! Entre autres, il y a Skreeler Talochi, un rapace à la tête d'une bande de créatures de son espèce qui bat la campagne à la recherche d'objets magiques. Rien ne lui fait plus plaisir que d'interroger des prisonniers et de faire de fausses promesses. La seule chose qui rachète le personnage c'est qu'on peut lui graisser la patte pour obtenir des informations importantes. Quant à Hobvulg Cash, il se lave tous les 25 ans et semble assez fier de dégoûter son monde! Ça fait à peine un mois que l'équipe s'est mise à travailler sur ce jeu, mais rien qu'à voir les graphiques ça promet d'être excitant! Il y a plein de problèmes à résoudre avec des indices en énigmes pour aider le joueur. L'intrigue est captivante et évolue de manière différente selon la façon dont vous avez abordé le jeu.

**AMIGA / CD TV (Adaptation possible sur CDI et Amiga).**  
Sortie prévue à la fin de l'été



## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

**A**vec des jeux tels que Off Road Racer, Paratroid 90 et Rainbow Islands dans son catalogue, Graftgold fait partie des leaders dans le domaine du développement au Royaume-Uni. Neuf personnes travaillent pour cette marque, Andrew Braybrook étant le plus connu. Et leur dernier titre semble bien parti pour être leur meilleure réalisation. Andrew, après avoir planché deux ans sur le 68000, a acquis une parfaite maîtrise de sa programmation.

En témoignent les quelques prouesses remarquables de son dernier jeu, entièrement dessiné et programmé par lui-même en personne!

L'histoire de Graftgold est bien compliquée. Ils ont d'abord travaillé pour Hewson, qui a coulé, puis pour Activision, qui a coulé aussi (mais qui a ré-émergé depuis). Ils avaient commencé Rainbow Islands pour Rainbird, qui a également disparu, et, le croirez-vous, le titre sur lequel ils travaillent, Fire & Ice, était prévu pour Mirrorsoft, dont on connaît les péripéties récentes.

Le jeu sera cependant fini, puisqu'il ne reste plus que quelques bouts à assembler de ci, de là, et Graftgold ira démarcher plusieurs distributeurs, pour en trouver un qui accepte de prendre sous son aile ce produit impressionnant.

A l'origine, c'était un jeu à la japonaise, avec un gros chien aux oreilles molles, puis il s'est transformé en programme un peu dans la veine de James Pond 2 mais infiniment



Andrew et les graphistes de Fire and Ice

plus varié dans ses décors et ses niveaux, avec des défis bien plus excitants. Vous dirigez un chien qui n'a pas de nom mais qui doit tout de même traverser 7 mondes allant de l'Arctique à l'Ecosse, en passant par les fonds sous-marins, la jungle,

produisant plus de 250 couleurs à l'écran. On peut se déplacer selon les 8 mouvements possibles au travers d'une zone de jeu de 4 écrans sur 6 (et il y en a de 5 à 7 par monde). Ça peut ne pas paraître énorme, mais quand on joue, on sent la différence. Andrews a voulu créer un jeu où l'on progresse régulièrement, qui ne soit pas aussi difficile que pouvait l'être Rainbow Islands et qui permette d'aller au bout de chaque monde. Le but de ce jeu, mêlant l'arcade et l'action, est de collecter les 5 morceaux cachés d'une clé avant de passer à l'étape suivante. Ils sont cachés sur certains vilains mais de manière aléatoire, si bien qu'à la partie suivante vous ne les retrouverez jamais sur le même personnage même si vous faites les mêmes mauvaises rencontres.

Le niveau un se passe dans l'Arctique avec les pingouins, les morses et toutes les créatures familières à cet endroit. Vous devez toutes les éviter car les toucher vous tue instantanément. En tirant dessus, vous les immobilisez un instant, et il faut encore sauter dessus façon Mario pour les achever. Si vous ne les écrasez pas, ils reviennent à eux au bout de quatre secondes. Certaines zones de l'écran peuvent



l'univers des aztèques pour atteindre finalement l'Egypte avec un niveau bonus en plus. Vous remarquerez en passant, que le climat se réchauffe à mesure que vous progressez, ce qui a un effet sur le maniement de notre canin héros.

Sur l'Amiga, le jeu est poussé à bout avec trois bandes de couleurs

**GRAFTGOLD**  
Creative Software



# : FIRE AND ICE

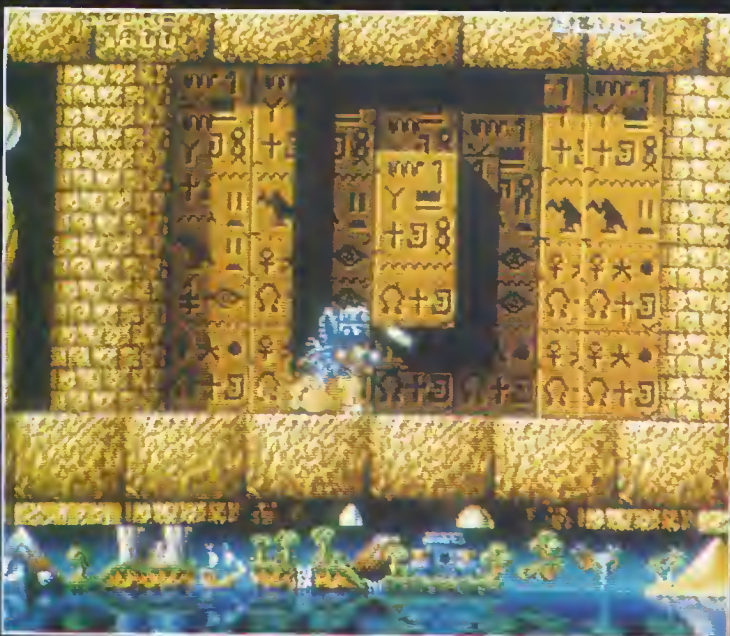


paraître inaccessibles, mais en tirant à l'aide de bonus que vous aurez précédemment ramassés, vous pouvez faire apparaître une échelle ou encore un pont de glace pour créer un passage. Mais celui-ci s'effondre en peu de temps, attention!

Il y a un temps limité pour chaque niveau, mais quand il est dépassé vous ne mourez pas. Simplement, les difficultés deviennent presque

## PREVIEW

**Preview  
sur Amiga et STE.**



insurmontables, vous êtes assailli de toutes parts et ça devient très difficile d'en réchapper.

Dans le monde sous-marin, le maniement du personnage est hyper-réaliste, à cause du fait qu'il nage difficilement à cause de la pression de l'eau. Dans cet univers, vous pouvez nager sur une tortue de mer et bondir sur des palourdes (qui s'ouvrent et se ferment) pour atteindre la zone de l'écran que vous désirez. L'interaction avec les personnages est très intelligemment utilisée.

À l'étape suivante, c'est la pleine Jungle. Vous y rencontrez des indigènes qui vous décochent des flèches sans crier gare. La ruse consiste à tirer sur un nuage. Il se met à pleuvoir, puis la pluie devient de la neige que vous pouvez ramasser pour en faire des boules de neige qui vous serviront de munitions.

La visite chez les Aztèques vous rappellera complètement Sonic avec les coulées de lave que vous devez traverser sur une échelle branlante, les plongées d'oiseaux que, grâce à un bouclier judicieusement utilisé, vous pouvez immobiliser, ce qui rend leur sautage-dessus plus facile... Vous constaterez que gravir un bloc de rocher glissant est loin d'être



EXCLUSIF

## FIRE AND ICE (SUITE)



facile. Surtout que les coins ont été arrondis de telle manière qu'on ne peut pas rester avec un pied en l'air, comme dans Gods, par exemple. La détection des sprites est quasiment parfaite.

Si vous parvenez enfin en Egypte, un boss de taille vous y attend, sous la forme d'un énorme chariot, et vous devez avancer et reculer, comme dans Sonic encore une fois, pour le faire sauter mais à chaque fois, il en jaillit une nuée de méchants que vous devez immobiliser. Pendant tout le jeu, si vous restez trop longtemps en place, une flèche apparaît pour vous indiquer la bonne direction.

Un détail sympathique: les petits chiens qui rôdent alentour. Ils deviennent vos alliés si vous les trouvez. Et de précieux alliés puisqu'ils peuvent tirer sans être jamais tués. Fire and Ice est déjà un candidat idéal pour une conversion console et pour ce qui est de la micro, c'est un hit assuré!



GRAFT-GOLD  
Creative Software

news • previews



# NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK  
ATA/MB/CTB/CA/CP/CS\*

**BREAK THE  
PERFORMANCE  
BARRIER...**

**PULVERISEZ  
LA BARRIERE DES  
PERFORMANCES...**

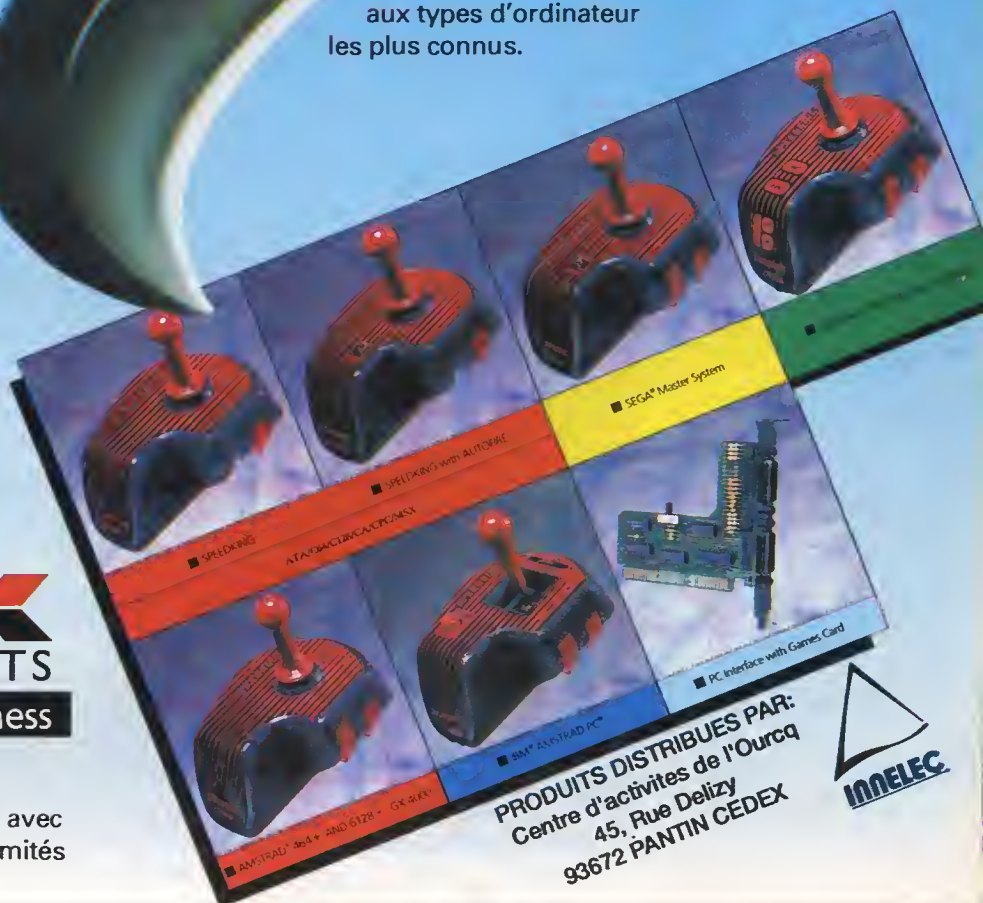
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.

**KONIX**  
COMPUTER PRODUCTS  
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.



PRODUITS DISTRIBUES PAR:  
Centre d'activités de l'Ourcq  
45, Rue Delizy  
93672 PANTIN CEDEX





# SENSIBLE SOFTWARE

REPORTAGE DE DEREK DELA FUENTE

Cette équipe de programmeurs, qui existe depuis longtemps, s'est faite un nom sur 8 bits avec des titres tels que Wizball et Microprose Soccer. Une des singularités de cette équipe c'est que tous leurs jeux sont des créations originales et qu'ils n'ont jamais réalisé de conversions. Sensible Software compte quelque chose comme huit programmeurs et graphistes, mais les leaders sont indiscutablement Chris Yates (programmeur) et John Hair (Graphiste). Ces derniers sont à l'origine de cette équipe et ils la dirigent. Leur jeu le plus récent est Mega Lo Mania. Ils étaient très liés à Mirrorsoft, à tel point que toutes les productions planifiées pour 1992 devaient être publiées par cet éditeur, qui vient d'être repris par Acclaim. En général, les équipes de programmation perçoivent de faibles honoraires pour écrire un jeu, ce sont surtout les Royalties qui constituent leur revenu principal. Chaque jeu vendu rapporte un pourcentage aux programmeurs et ils se vendent en moyenne à moins de 10 000 exemplaires. Dépasser cette barre représente un véritable exploit et Mega lo Mania y est parvenu puisqu'il s'est vendu à 43 000 exemplaires. Le problème c'est que Sensible Software n'avait pas encore été payé au moment où Mirrorsoft a capoté. Certains de leurs jeux sont actuellement en cours de développement sur console. Mega lo Mania 2 est dans les cartons. Indépendamment de Whizkid, réalisé pour Ocean et qui est présenté plus loin, voici deux autres nouveautés très originales qui sont prévues pour juin.

## CANNON FODDER

Cannon Fodder est un titre très original. C'est un vrai jeu d'arcade qui offre une action trépidante, mais il offre également un aspect plus stratégique. Vous commencez en choisissant entre 3 et 8 hommes dans un groupe et vous pouvez constituer jusqu'à 5 groupes différents. Au début, les joueurs ne présentent aucune adresse particulière, ce n'est qu'après avoir réussi leur mission que leurs caractéristiques vont s'élever ainsi que leur statut. Le but est simple, il s'agit de rester en vie ! Il y a un grand nombre de missions : sauver des otages, attaquer une base militaire ou défendre une zone. L'ennemi est également partagé en plusieurs groupes et vous pouvez estimer approximativement qui est où à l'aide de la carte radar. Chaque soldat peut effectuer différentes tâches, vous pouvez avoir un homme pour les armes, un chauffeur de jeep, un pilote d'hélicoptère, un expert en bazooka, etc. Quand vos joueurs acquièrent de l'expérience



vous voyez leur nom sur l'écran grâce à une icône exposant les tâches qui leur reviennent. Si l'icône est rouge cela veut dire qu'il est mauvais dans son job et si elle est verte c'est qu'il est expérimenté. Les couleurs vous

d'abattre vos propres hommes), le feu de reconnaissance (c'est prudent mais cela ralentit le temps de réponse), le feu de riposte (pour vous vous permettre de perdre le temps ?) ou encore le cessez-le-feu. Le jeu fait penser un peu à Warriers, mais en plus subtil. Vous pouvez aussi bien ordonner à tout vos troupes de tirer qu'à un seul soldat. Cannon Fodder offre 200 niveaux différents et il est possible de jouer deux. Les scénarios évolueront de la Jungle au désert en passant par l'Antarctique.

AMIGA/ST





# SENSIBLE SOCCER

La sortie de cette simulation coïncidera avec le championnat d'Europe et d'ici là, nous devrions voir arriver un véritable déluge de jeux de foot. Il sera difficile de faire le tri mais d'ores et déjà on peut dire que

dans un esprit arcade, Sensible Soccer est le premier programme capable de rivaliser avec Kick Off depuis longtemps. Après y avoir joué pendant près d'une heure (moi qui suis un fan de Kick Off), j'irai même jusqu'à dire qu'il est mieux ! Est-ce possible ? Quand vous voyez le jeu pour la première fois, vous avez l'impression de jouer à Kick Off mais dès que vous entrez en contact avec la balle vous faites vite la différence. Avec Kick Off, quand vous avez la balle, vous avez l'impression qu'elle est collée comme un aimant à votre pied, alors que dans cette simulation la balle rebondit et vous échappe quand vous arrivez sur elle. Cela exige beaucoup plus d'adresse et rajoute du réalisme et de l'authenticité au jeu. Il n'y aura pas moins de 90 équipes, dont les meilleures équipes internationales, chacune avec ses dossards. Vous verrez aussi des joueurs de couleur. Chaque équipe jouera avec son style particulier, alors si vous jouez contre le Brésil vous risquez de voir

beaucoup de passes. Il y aura un système de championnats et de coupes et l'ordinateur contrôlera autant d'équipes que vous le désirez. Vous pourrez aussi consulter les résultats des matchs auxquels l'ordinateur a participé. Toutes les options habituelles sont là : vous pouvez établir des formations, nommer vos joueurs et même élaborer votre propre sélection et la sauvegarder sur disquette. A chaque saison le terrain changera d'aspect. En été il sera sec et dur ce qui permet à la balle de mieux rebondir, en hiver il sera boueux et glissant. Parmi les innovations intéressantes il y aura le fait que les joueurs peuvent faire des têtes, des tacles glissés et des coups de pied retournés. Le gardien de but est sous le contrôle de l'ordinateur. Vous avez la possibilité d'enregistrer des passages du match et vous pouvez revoir environ 50 secondes des meilleurs moments à la fin de la partie. Vous avez une vue en plongée sur le terrain mais avec une petite inclinaison contrairement à Kick Off qui donnait une vue à plat. Il n'y a pas de niveau de difficulté dans ce jeu bien que l'équipe de Liverpool soit bien meilleure que Millwall ou la France que l'Iran, c'est ce qui fera la différence. Vous devrez connaître les qualités spécifiques à chacun de vos joueurs afin de les utiliser au mieux. Une autre option est bien vue : si un joueur est blessé, on peut appeler l'entraîneur pour



qu'il décide si le joueur restera en place ou non. Mais le fait de l'appeler n'est pas toujours un bon choix et ça peut vous faire perdre car il se peut qu'ensuite vous ayez justement besoin de ce grand avant-centre pour faire une tête et que son absence vous soit fatale. Si vous n'envoyez pas l'entraîneur sur le terrain, le joueur pourra continuer à jouer tout en étant blessé, mais ça veut dire que vous courez le risque d'être obligé de vous en passer pour le reste de la saison si sa blessure s'est aggravée. Vous pouvez établir vous-même la durée du match et il y a encore beaucoup d'autres options. Pour finir, ajoutons que le jeu est fluide et qu'il offre un très bon répondant qui donne l'impression d'avoir le parfait contrôle des situations.

AMIGA/ST - Sortie en juin

## PREVIEW

**5% de réduction**  
sur vos achats avec  
la Mégacarte qui  
vous sera donnée  
**GRATUITEMENT**  
avec votre prochain  
achat\*  
\* Sauf consoles



**MICROMANIA LES 3 MOULINS**  
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU

**MICROMANIA NICE-ETOILE**  
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU A NICE

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MARS 1992



EXCLUSIF

# ELECTRONIC ZOO

**REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE**

J'ai eu le plaisir de rencontrer les programmeurs en Hongrie ce qui m'a permis de voir leur jeu de plus près. Cette équipe bouillonne d'idées neuves et leur premier programme nous montre déjà de manière impressionnante de quoi ils sont capables! La séquence d'introduction à elle seule est déjà digne des meilleurs produits de Psygnosis, quant à la musique, elle est excellente. Le jeu de rôle est leur dada, pas étonnant que Dungeon Master les ait tant inspiré. Il faut s'attendre prochainement à un vrai déluge de programmes en provenance de ce pays de l'Est. Il aura fallu 2 ans pour finir ce jeu et il sera traduit en 6 langues. On y trouve 77 créatures différentes. En évoluant dans le jeu, vous voyez non seulement les décors changer et se perfectionner, mais les mouvements eux aussi deviennent de plus en plus sophistiqués. Ils sont déjà en train de travailler sur un jeu de type Sierra, un jeu de course dont le nom d'exploitation devrait être Skoda Run. Ils envisagent par ailleurs de convertir Andonned Places sur Super Famicom.

**E**lectronic Zoo produit régulièrement des jeux mais aucun d'eux n'a encore eu l'honneur de figurer parmi les hits du genre. Leur dernière création vient d'une équipe de programmation hongroise. Les fans de jeu de rôle se frotteront les mains de satisfaction en découvrant que ce jeu est un mélange de Dungeon Master et d'Eye of the Beholder. S'il n'a pas leur finition, en revanche, il est largement à la hauteur en terme de taille et d'interaction entre les personnages. Avec les 5 disquettes de programme, vous trouverez une carte ainsi qu'un épais manuel qui contient une nouvelle, n'ayant aucun rapport avec le déroulement du jeu proprement dit, mais lui ajoutant un intérêt certain. Le jeu se passe dans le pays mythique de Kalynthia. Au cours de cet irrésistible et infernal voyage, vous avez le contrôle de 4 personnages, chacun d'eux ayant des spécialités et des traits de caractères différents. Le jeu se divise en trois sections principales:



les souterrains, la ville et la campagne; on peut aisément passer de l'un à l'autre. L'intrigue du jeu tourne autour de morceaux d'armes anciennes. Au cours de votre voyage, vous devrez trouver des armes et des objets. Tout au long de cette vaste quête vous apprendrez à maîtriser l'art de la magie, le jet de sorts et le combat. Visuellement, ce jeu a le même aspect que la plupart des jeux de rôle avec ses 4 personnages possédant leur propre menu de statistiques qui vous informent de leur état général. Les barres d'énergie et de

santé doivent être surveillées tout au long du jeu. Chaque personnage possède ses propres attributs: il y a le Combattant, le Prêtre, le Lanceur de sorts, etc... Vous pourrez multiplier vos points en ramassant de la nourriture, de l'argent, des sorts ou même des armes. Vous placez ces objets dans l'inventaire du joueur le plus habilité à les utiliser et c'est là que vous devez faire attention à ce que votre personnage puisse l'utiliser au mieux.

Vous débutez à l'intérieur des souterrains. Il faut gagner des clés pour sortir à l'extérieur, ce qui n'est



news • previews



# ABANDONNED PLACES



qu'une simple introduction au jeu mais ça peut durer des heures! La taille du jeu est hallucinante! Il est composé de 12 quêtes elles-mêmes divisées en 3 sections. Quand vous êtes venu à bout des 2 sections principales vous avez en plus des sous-quêtes (blanches). Contrairement au jeu principal où vous évoluez par séquences successives, dans les sous-quêtes vous pouvez choisir par quel souterrain vous comptez parvenir à la dernière section. Si un souterrain



Dungeon Master. Après avoir trouvé les clés vous permettant de sortir de la première section, avec ses êtres de

nés à mesure que vous progressez. Les combats combinent l'arcade/action et la manipulation de souris, ils sont assez nombreux puisqu'il y a en tout plus de 30 monstres à combattre. Au départ, il suffit de ramasser des pierres et de les jeter sur les formes monstrueuses qui croisent votre chemin. Mais les difficultés du jeu s'accroissant selon l'habileté du joueur, il est de plus en plus difficile à contrer même si vous êtes prévenu que ça va être difficile. Les énigmes à résoudre pourront vous paraître tortueuses, c'est là que l'on constate que le rideau de fer a été un vrai bouclier contre l'influence des programmes diffusés sur



vous semble trop difficile vous pouvez passer automatiquement dans un autre. Il y a 12 représentations graphiques différentes selon les quêtes, vous passez successivement dans des souterrains, des espaces extérieurs, des villes, à nouveau des souterrains, puis dans une bibliothèque après être ressorti à l'extérieur. A la fin de ce parcours, vous devrez trouver 3 objets dans une des sous-quêtes que vous aurez choisi, ce qui vous permettra d'accéder à la dernière section. Une autre nouveauté du jeu est que pour la première fois vous avez affaire à un vrai monde extérieur, ce qu'on ne trouvait pas dans Eye of Beholder ou

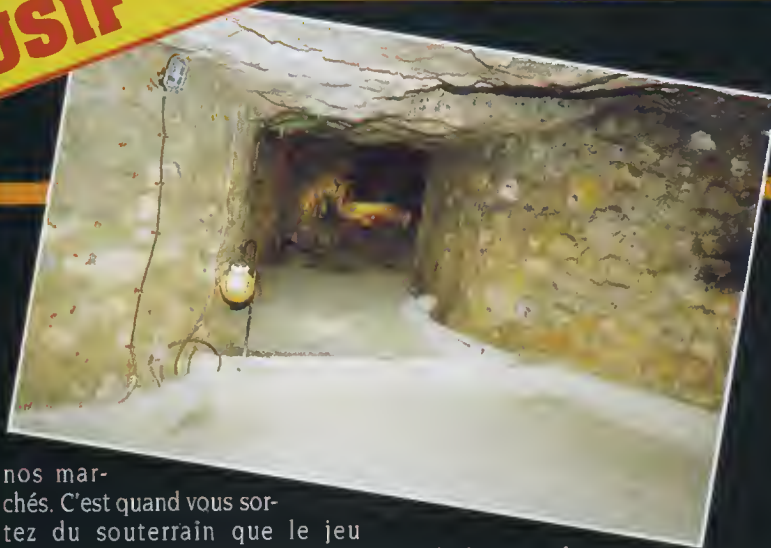
feu, ses gargouilles et ses griffons, vous entrez dans un labyrinthe obscur et devez trouver la sortie. Les mouvements peuvent s'exécuter soit en cliquant dans la zone désirée soit en utilisant le curseur. Tout est géré par icônes et la réponse aux mouvements est très rapide. C'est l'adresse des joueurs qui fera la différence dans ce jeu, vous aurez l'occasion de l'éprouver dès que vous aurez un certain nombre de points parce que ça se corse sérieusement! L'exploration est un des moteurs principal du jeu puisqu'il faut trouver des objets cachés. Au départ l'objectif n'est pas très clair mais des indices vous sont don-



## PREVIEW



**EXCLUSIF**



nos marchés. C'est quand vous sortez du souterrain que le jeu commence à être vraiment impressionnant, les graphiques et les animations transforment l'atmosphère et le feeling du jeu de manière spectaculaire. Vous pouvez vous trouver dans une pièce obscure et humide ou encore sur le sommet d'une montagne noyée dans une couronne de nuages qui passe sur votre tête.

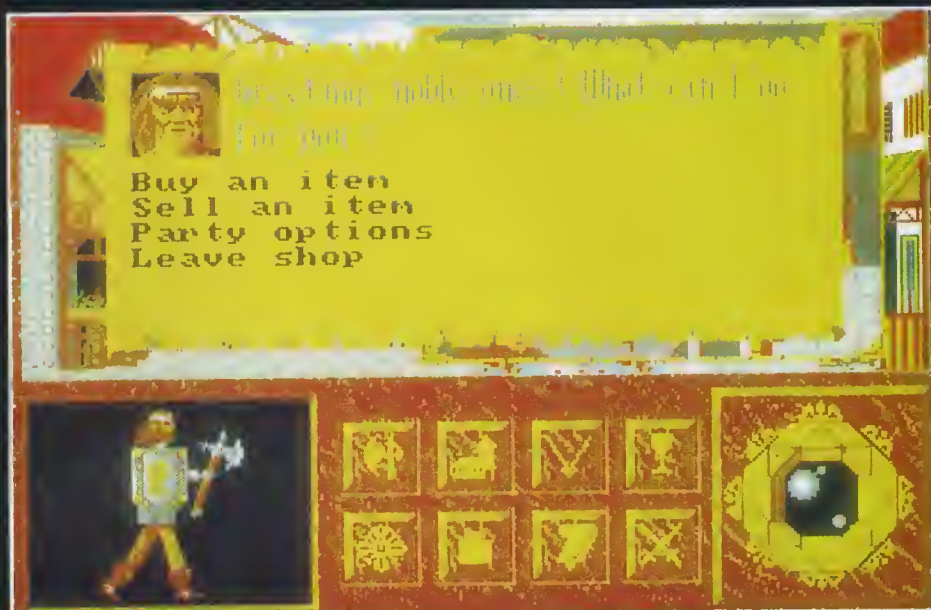
Ce jeu n'utilise pas les formules habituelles. En effet, dans la plupart des jeux il suffit de pousser une porte pour tuer les monstres mais là, c'est votre bon sens qui vous indiquera s'il faut pousser, tirer ou grimper pour obtenir le même résultat. Des récompenses vous attendent après chaque succès obtenu dans la traversée d'un souterrain, il peut s'agir d'un plan d'ensemble du jeu qui apparaît sur l'écran, ce qui vous permet de voir où vous êtes. Mais il est essentiel que vous notiez votre propre plan car les routes ont tendance à se ressembler et

seuls les carrefours importants vous permettent de faire la différence. Bien que les mondes extérieurs aient moins d'influence sur l'évolution de la partie, surtout les cités où vous ne pouvez être

## ABANDONNED PLACES (SUITE)

à cheval ou encore en vous transformant en chauve-souris pour atteindre votre destination. L'impression d'immensité que donne la perception géographique rend ce jeu beaucoup plus profond, avec un bon équilibre entre l'espace souterrain et l'extérieur.

Les dangers, comme dans la plupart des jeux de rôle, résident dans le fait de combattre trop souvent et d'être blessé, de s'endormir, ou de manger, et d'être tué (il y a aussi une ressemblance avec Bard's Tale). Vous devez apprendre les rudiments de chacune des professions de vos per-



sonnages comme l'art de jeter des sorts et le combat avec un grand nombre d'armes différentes.

En général, quand vous voyagez vers l'étape suivante, votre première perspective visuelle est en plongée, attention au vertige!

Pour un début, ce jeu est très impressionnant, espérons que cette nouvelle équipe hongroise produira de nouvelles choses aussi excitantes dans l'avenir.



tué, vous devez y obéir à un certain nombre de rituels pour pouvoir avancer, le combat en est un, par exemple. Vous traversez les paysages

**Sortie prévue en avril sur PC, ST, AMIGA**



# JEUX CRACK

## BANDE DE VEINARDS !

**GAGNEZ JUSQU'A  
1 000F  
PAR CHEQUE,  
EN NOUS ENVOYANT  
VOS ASTUCES,  
PATCHES, PLANS,  
POKES, SOLUCES, ETC...**



### COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse). Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

Salut les truqueurs

Les vacances de décembre se sont à peine terminées, et voilà déjà que les premières vacances de l'année arrivent...

Un peu à notre tour de partir. Cette fois-ci Donbiss et moi-même personnellement (Donbass) avons décidé d'aller skier (on ne vous dira pas dans quel hôtel on est, pour éviter que la presse et la télévision ne nous attendent à l'hôtel Forest Hill de la Villette!).

Alors, un bon conseil, envoyez-nous une mega tanne d'astuces, car nous refusons catégoriquement de travailler pendant nos loisirs. A vous d'assurer...

Ce mois-ci, Framy vous a contacté un mégo dossier sur le dernier Barbarian II de Psygnosis.

Au fait n'hésitez pas à nous écrire pour nous dire si ses dossiers vous plaisent.

Avis aux bidouilleurs au bidouilleuses, on cherche des keums et des meufs qui savent trouver des listings et patches sur Atari ST. Contactez-nous à la rédaction.

**Danboss & Danbiss**

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC  
DONALD- 75019 PARIS



### METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

### METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche à suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.

- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

### METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke. Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &20000 et &40000, appuyez sur \*
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &20000 et &40000, vous avez un poke entre &00000 et &20000, appuyez à nouveau sur \*

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.



# FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE sans sortir de chez vous...

**24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL**

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

**Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC -  
SPECTRUM - COMMODORE 64**

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

**DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...**

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Si vous ne possédez pas de Minitel ( ou s'il est cassé ! ), Téléphonez en Français au  
( +44 ) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,  
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

**AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.**

N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.

( SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne ).

**AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.**

## **DUCHET COMPUTERS**

**51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.**

**Téléphone : International + 44 291 625 780**

**Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET**

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER ( DOM/TOM bienvenus ! )

Nous acceptons les règlements par : Chèques personnels bancaires Français,

Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales

VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.



# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### SUPER SPACE INVADERS

Pour choisir le tableau de départ faites :  
POKE &7b44,xx

Pour choisir le tableau de départ recherchez les octets 3e,00,32,f5,72 et remplacez le 00 par xx (xx entre 0 et b) (BIG MAG)

### DELIVRANCE (alias stormlord 2)

Pour être invincible recherchez les octets b7,c0,dd,e5,32 et remplacez le c0 par c9 (pour les 3 parties)

Pour être invincible dans la Partie 1 faites:

POKE &111f,c9

Pour être invincible dans la Partie 2 faites:

POKE &1125,c9

Pour être invincible dans la Partie 3 faites:

POKE &111f,c9

(BIG MAG)

### AFTER THE WAR (PARTIE 1) (COMPILE TOP 25)

Pour avoir les vies infinies faites :

POKE &804e,0

Pour avoir le temps infinis faites :

POKE &9b7a,0

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 35,c3,b4,7f et remplacez le 35 par zero

Pour avoir du temps recherchez les octets b7,c8,3d,32,ed et remplacez le 35 par 00 (BIG MAG)

### AMC (COMPILE TOP 25)

Pour être invincible pour la partie 1 faites :

POKE &929B,&18

Pour être invincible pour la partie 1 recherchez les octets 20,1e,c5,dd,7e et remplacez

le 20 par 18

(BIG MAG)

### DEFLEKTOR

Pour avoir du temps infini faites:

POKE &251c,0

Pour avoir des vies infinies faites:

POKE &7cf,0

Pour avoir du temps infini

recherchez les octets c0,2d,22,59,23 et remplacez le 2d par 00

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 04,3d,32,7e,04 et remplacez

le 3d par 00

(BIG MAG)

### SKATEWAR (COMPILE TOP 25)

Bidouille assez marrante (hihi) POKE &3265,&18

Bidouille assez marrante recherchez les octets 46,28,04,3d,21,f0 et remplacez le 28 par 18 (BIG MAG)

### BABY JO

Pour être invulnérable, recherchez les octets 3F B7 C8 47 3E 1E CE et remplacez-le le C8 par C9.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 22 17 35 CD 19 15 et remplacez-le 35 par 00.

Pour être invulnérable :  
POKE &19AB,&C9

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &1582,0

Voici les différents passwords pour accéder aux niveaux :  
DOM DOM, YOUPI, GLOUP, MUMMY  
(BIG MAG)

### HUDSON HAWK

Attention aux pistes en taille 6, il ne faut jamais modifier et surtout écrire une piste en taille 6. Sinon, vous avez le droit de coller votre disquette à la poubelle.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 09 06 3D 32 09 et remplacez le 3D par 00.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 1B 06 3D CA CD et remplacez le 3D par 00.

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &FC9,0

Pour avoir de l'énergie infinie :  
POKE &1683,0  
(BIG MAG)

### THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 10 7E 3D CB 7F 28 et remplacez le 3D par 00.

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &4BA5,0  
(BIG MAG)

### THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des crédits infinis, faites :

POKE &4821,0.

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &4BA5,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :  
POKE &CC3D,0.

Pour choisir le niveau de départ, faites :

POKE &63F7,niv-1 , niv étant compris entre 1 et 5.

(Carine & Nicolas)

### THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3D 32 E1 65 par 00 32 E1 65.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2E 38 7E 3D par 2E 38 7E 00.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 7E F1 2E 31 par 00 7E F1 2E 31.

Pour choisir le niveau de départ, remplacez les octets 63 CA 63 00 par 63 CA 63 niv-1 , niv étant compris entre 1 et 5.

(Carine & Nicolas)



# AMSTRAD CPC / CPC+

## MUTANTS

POKE &amp; 22A4,6

POKE &amp;22C8,6

POKE &amp;2663,6

POKE &amp;269E,6

POKE &amp;249c,6

pas le mac... non... ah88)

POKE &amp;4401,0

POKE 8-4800 Ø

POKE &amp; 4753.0

POKE &amp; 425a Ø

parties)

01...00

le Ø1 par ØØ

le Ø1 par ØØ

remplacez le Ø1 par ØØ

remplacez le Ø1 par ØØ

ATARI LYNX 2.....1500

**LES NEWS ACCESSOIRES A PRIX CANON!**

## Amst. CPC

## Changez de jeu:

## Compatibles PC !

**Joystick - Souris - Moniteurs - Etc..**

### *Water Contaminations...Ex:*

**1 Mo RAM - D.Dur 80 Mo -**  
**Lect. HD - Moniteur VGA -**

## EVILDO

// Cours B. Pascal dessus la boulangerie

6077695

de fil pour vous renseigner, puis utilisez le bon de

N'oubliez pas vos coordonnées !  
Écrivez nous chaque semaine à l'ordre



# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### PAPERBOY II

Pour avoir une méga bidouille, recherchez les octets C6 00 3A 66 86 B7 et remplacez le 00 par 01.  
(BIG MAG)

### BASKET MASTER

Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :  
POKE &0999,&25.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 26 11 DD 21 par 25 11 DD 21.  
(Carine & Nicolas)

### BEACH VOLLEY

Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :  
POKE &05EF,0.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets CB 47 28 0D par CB 47 28 00.  
(Carine & Nicolas)

### FLYING SHARK

Compil LA COLLECTION No 2

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &3B70,&3A.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 03 3E par 3A 35 03 3E.  
(Carine & Nicolas)

### MATCHDAY II

Compil LA COLLECTION No 2

Pour marquer tous les points, faites :  
POKE &4AB4,&93.

Pour marquer tous les points, remplacez les octets 94 4A 18 3D par 93 4A 18 3D.  
(Carine & Nicolas)

### HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &0FC9,&B7.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :  
POKE &1683,&B7.

Pour choisir la Mission de départ, faites :  
POKE &0F8D, MIS-1, MIS étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau suivant avec la touche définie pour "QUIT", faites :  
POKE &10C8,01.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1B 06 3D par 3A 1B 06 B7.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 09 06 3D par 3A 09 06 B7.

Pour choisir la Mission de départ, remplacez les octets 2E 07 3E 00 par 2E 07 3E MIS-1, MIS étant compris entre 1 et 3.

Pour passer au tableau suivant avec la touche définie pour "QUIT", remplacez les octets 10 C9 3E 03 par 10 C9 3E 01.  
(Carine & Nicolas)

### PAPERBOY 2

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &D73C,0.

Pour avoir des journaux infinis, faites :  
POKE &BF3D,0.  
Pour avoir vies et journaux infinis, faites :  
POKE &BEDC,1.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 4D 86 par 00 32 4D 86.

Pour avoir des journaux infinis, remplacez les octets 3D 32 66 86 par 00 32 66 86.

Pour avoir vies et journaux infinis, remplacez les octets 00 3A 66 86 par 01 3A 66 86.  
(Carine & Nicolas)

### TITAN

compil LES FANATIQUES

Pour avoir des vies infinies, faire pendant le jeu :  
POKE &19B3,&A7  
ou aller en piste 20 secteur 00 adresse &9B3 et remplacer le &3A par &A8

Pour choisir son tableau, faire pendant le menu :  
POKE &1000,&50  
ou aller en piste 13 secteur 00 adresse &000 et remplacer le &1D en &6A

### CAULDRON II

compil CRAZY STARS

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &84CE,0  
ou aller en piste 01 secteur &C1 adresse &72 et remplacer le 3D en 00  
ou rechercher la chaîne 3A 00 BE 3D FA 74 et remplacer la par 3A 00 BE 00 FA 74

### CONTINENTAL

#### CIRCUS

compil GRANDSTAND-DOMARK

Pour avoir du temps infini :  
POKE &B85,0  
ou aller en piste 05 secteur &15 adresse &03 et remplacer le 77 par 00  
ou rechercher la chaîne 93 27 77 30 0C et remplacer la par 93 27 00 30 0C

### DICK TRACY

Pour avoir des vies infinies :  
POKE &443C,0  
Pour avoir du temps infini :  
POKE &5DC6,0  
Pour limiter le recul du personnage :  
POKE &5DB8,&18

### WILD STREET

compil CRAZY STARS

Pour avoir de l'énergie infinie :  
POKE &47BF,&63  
POKE &4871,&18  
POKE &4872,4

### FIRE AND FORGET 1

compil LES FANATIQUES

Pour avoir du fuel infini :  
POKE &13BD,0  
POKE &1442,0  
POKE &5353,0  
POKE &53D8,0  
ou aller en piste 2 secteur &49 adresse &BD :  
remplacer le 3D en 00 :  
Aller en piste 2 secteur &49 adresse &142 : remplacer le 96 en 00.  
Aller en piste 6 secteur &45 adresse &53 : remplacer le 3D en 00.  
Aller en piste 6 secteur &45 adresse &D8 : remplacer le 96 en 00.



# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### BARBARIAN II

### (COMPIL)

```

10 REM énergie et vies infinies sur BARBARIAN 2
20 REM version DISK - compil ONE-TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1992
40 REM pourquoi se fatiguer quand le boulot
50 REM a déjà été fait correctement ???
60 REM the PUNISHER was here !
70 MODE 1:PRINT"patientez quelques secondes ..."
80 ADR=&6647:FOR A=150 TO 520 STEP 10:D=0
90 FOR B=0 TO 13:READ B$:C=VAL("&"+B$):D=D+C
100 POKE B+ADR,C:NEXT:READ B$:G=VAL("&"+B$)
110 IF D<>G THEN PRINT"ERREUR EN LIGNE";A:END
120 ADR=ADR+14:NEXT:MODE 1
130 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
140 CALL &BB06:CALL &6647
150 DATA 21,54,66,11,54,A6,06,03,ED,B0,C3,87,A6,AF,62B
160 DATA F5,46,48,23,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,782
170 DATA F1,06,00,48,CD,38,BC,1E,06,18,08,F3,1E,65,4BA
180 DATA 01,7E,FA,ED,59,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,7D6
190 DATA 1F,30,FB,1D,20,F1,F3,C9,AF,CD,0E,BC,CD,EC,833
200 DATA A6,CD,6E,A6,3E,02,32,42,A8,C6,4A,32,3D,A8,60A
210 DATA CD,FA,A6,3E,03,21,00,C0,CD,04,A7,21,46,A8,616
220 DATA CD,54,A6,3E,08,21,00,B3,CD,04,A7,21,50,00,4CA
230 DATA 22,CB,B3,21,C7,A6,11,50,00,06,01,ED,B0,C3,5F6
240 DATA 00,B3,AF,32,2F,43,32,92,3D,32,0C,3E,32,CE,483
250 DATA 57,32,48,3E,32,5A,3E,C3,80,0A,00,3E,28,18,3A4
260 DATA 01,AF,01,01,BC,ED,49,04,ED,79,C9,3E,10,01,526
270 DATA 54,7F,ED,79,ED,49,3D,F2,F1,A6,C9,0E,C8,21,7F5
280 DATA 5F,A8,16,00,C3,62,A7,4F,DD,21,5F,A8,DD,7E,698
290 DATA 00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,5F3
300 DATA DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,571
310 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,48,A7,0E,18,C5,F5,E5,D5,6DA
320 DATA CD,48,A7,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,837
330 DATA 1E,01,14,18,DA,3E,4C,32,3D,A8,3E,06,32,42,37E
340 DATA A8,79,1D,93,32,EA,A7,7B,32,D5,A7,1E,C1,4B,6E7
350 DATA C3,63,A7,59,7A,32,36,A8,32,3F,A8,22,8B,A7,61D
360 DATA 7B,32,41,A8,79,32,43,A8,11,39,A8,CD,A5,A7,637
370 DATA 3A,56,A8,B7,20,F4,11,33,A8,CD,8F,A7,11,3C,63F
380 DATA A8,21,46,A8,18,1E,CD,A0,A7,11,37,A8,CD,A5,663
390 DATA A7,21,56,A8,CB,6E,28,F3,C9,01,2D,A8,18,0B,5DC
400 DATA 01,15,A8,21,56,A8,18,03,01,DE,A7,ED,43,D7,585
410 DATA A7,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,685
420 DATA FB,FA,BD,A7,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,7A9
430 DATA E6,01,7E,FB,11,00,00,C3,DE,A7,0C,ED,78,0D,637
440 DATA 1B,ED,78,F2,DE,A7,7A,B3,C2,D9,A7,11,00,00,777
450 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A,B3,CA,08,A8,ED,78,63F
460 DATA F2,F7,A7,E6,20,C2,EB,A7,C3,12,A8,0C,ED,78,8D8
470 DATA 05,ED,78,F2,0C,20,RE,22,C2,04,A3,21,5E,A0,6A7
480 DATA ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,6B0
490 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,2D,80B
500 DATA A8,C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,00,00,1E1
510 DATA 00,00,00,00,00,2A,FF,00,16,09,15,19,12,03,18B
520 DATA 1A,0F,0D,0F,0D,00,16,0A,9A,00,00,00,00,00,10C

```

### HUDSON HAWK

```

10 REM Vies et {nergie infinies
20 REM Passage au tableau suivant avec la
30 REM touche affectée au "QUIT"
40 REM Choix de la mission de d{part
50 REM Sur HUDSON HAWK (Disk)
60 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
70 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5D6
80 READ a$:a=VAL("&"+a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&214C THEN 110 ELSE GOTO 120
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
130 MODE 1
140 INPUT"Mission de d{part (1 a 3) ";mi
150 IF mi>3 OR mi<1 THEN 140 ELSE POKE &A5C3,mi-1
160 MODE 1
170 PRINT"Ins{rer l'original de HUDSON HAWK..."
180 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
190 BORDER 0:CALL &A587
200 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
210 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
220 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,02,16,03,E5,D5,CD,80
230 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20,EF,21
240 DATA 00,12,11,FD,01,01,00,1A,ED,B0,3E,00,32,8D
250 DATA 0F,3E,B7,32,C9,0F,32,83,16,3E,01,32,C8,10
260 DATA C3,9D,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

### FIRE & FORGET II

### (COMPIL)

```

10 REM vies infinies sur FIRE & FORGET 2
20 REM version DISK - compil ONE-TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:MEMORY &1E00:LOAD"QPM",&1F00
60 POKE &1F1B,&C9:CALL &1F0E:POKE &4425,0
70 OUT &FATE,1:CALL &4000

```

## MICROMANIA SUR FR3 !

**Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 Megadrives à gagner chaque semaine**



**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux.

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE\* pour 500 F d'achats ou plus !**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



INFO : TEL. 01 46 33 33 38



# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### CONTINENTAL CIRCUS

(COMPIL)

```
10 REM temps infini sur CONTINENTAL CIRCUS
20 REM version DISK - compil GRANDSTAND-DOMARK
30 REM (C) JOYSTICK 1992
40 REM by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&60 TO &D6:READ A$
60 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>12895 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &60
100 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,0E,07,CD,0F,B9
110 DATA C5,CD,00,B9,11,00,28,CD,63,C7,01,7E,FB,3E
120 DATA 4C,CD,5C,C9,3E,00,CD,5C,C9,3E,28,CD,5C,C9
130 DATA 3E,00,CD,5C,C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,06,CD,5C
140 DATA C9,3E,C1,CD,5C,C9,3E,01,CD,5C,C9,F3,3E,FF
150 DATA CD,5C,C9,21,00,20,CD,E5,C6,FB,CD,1C,C9,C1
160 DATA CD,0F,B9,CD,03,B9,21,00,24,11,00,01,01,00
170 DATA 02,ED,B0,21,CE,00,22,05,01,C3,00,01,21,00
180 DATA 00,22,85,0B,C3,00,04
```

### INDIANA JONES

(COMPIL)

```
10 REM INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT
20 REM choix du tableau et vies infinies
30 REM version DISK - compil SUPERHEROES
40 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
50 MODE 1:FOR A=&9BF0 TO &9C32:READ A$
60 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5591 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 INPUT "QUEL TABLEAU (1-4) ? ",T
90 IF T<1 OR T>4 THEN RUN ELSE POKE &4F,T-1
100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
120 CALL &9BF0
130 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,00,20,11,70,01,01,00,10
140 DATA ED,B0,21,0E,9C,22,0F,BC,3E,CD,32,0E,BC,C3
150 DATA 70,01,21,15,9C,22,D0,9C,C9,AF,32,AA,31,32
160 DATA 82,14,32,C4,14,3A,4F,00,32,81,14,32,C3,14
170 DATA 3E,3E,32,80,14,32,C2,14,C3,80,00
```

### THE BLUES BROTHERS

```
10 REM Choix du niveau de départ
20 REM Vies et énergie infinies
30 REM Sur THE BLUES BROTHERS (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &24A6:FOR p=&24A8 TO &2516
60 READ a$:a=VAL("&" + a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
80 IF ck<>&280E THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 INPUT"Niveau de départ (1 a 5) ";niv
110 IF niv>5 OR niv<1 THEN 100
120 POKE &24A7,niv-1:MODE 1
130 PRINT"Insérer l'original des BLUES BROTHERS..."
140 CALL &BB18:MODE 1:CALL &2503
150 DATA 3A,CF,78,32,F7,63,C9,3A,F7,63,47,3A,CF,78
160 DATA B8,C9,AF,32,3D,CC,C3,79,62,AF,32,A5,4B,3A
170 DATA A7,24,32,F7,63,21,E0,78,22,37,44,AF,32,58
180 DATA 44,3E,CD,32,55,44,32,77,48,21,D0,78,22,78
190 DATA 48,2E,D7,22,56,44,21,A7,24,11,CF,78,01,18
200 DATA 00,ED,B0,C3,00,40,21,00,00,22,5B,25,21,BF
210 DATA 24,22,9E,25,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E
220 DATA 41,DF,00,25,21,F4,24,22,89,01,C3,00,01,00
```

### THE SPY WHO LOVED ME

(COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur THE SPY WHO LOVED ME
20 REM version DISK - compil SUPERHEROES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A021:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2686 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
80 IF R=1 THEN POKE &9000,0 ELSE POKE &9000,&3D
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
100 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000:RUN"SPY"
120 DATA 21,00,10,11,00,05,01,C1,05,DF,1F,A0,3A,00
130 DATA 90,32,3C,11,DF,1C,A0,3E,07,82,57,10,EE,C9
140 DATA 3F,C0,07,3C,C0,07
```

### LAST NINJA II

(COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur THE LAST NINJA 2
20 REM version DISK - compil SUPERHEROES
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A01A:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2110 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 INPUT "mettre (1) ou enlever (2) les vies ? ",R
80 IF R=1 THEN POKE &9000,0 ELSE POKE &9000,&35
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ** DEPROTEGE **"
100 PRINT"ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000:|CPM
120 DATA 21,00,10,11,00,08,0E,41,DF,18,A0,3A,00,90
130 DATA 32,9C,10,DF,15,A0,C9,3F,C0,07,3C,C0,07
```

### DICK TRACY

```
10 REM energie et vies infinies , et recul limite
20 REM sur DICK TRACY - version DISK
30 REM Grace au recul limite , vous pouvez passer
40 REM facilement le quatrième tableau .
50 REM (C) JOYSTICK 1992
60 REM by the PUNISHER
70 MODE 1:FOR A=&A000 TO &A039:READ A$
80 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
90 IF C<>4725 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
100 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
110 CALL &BB06:CALL &A000
120 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,37,A0,3E,F7,32,BC
130 DATA 02,3E,C3,32,30,00,21,1E,A0,22,31,00,C3,08,01
140 DATA 21,28,A0,22,9B,82,F3,C3,00,80,AF,32,3C,44,32
150 DATA C6,5D,3E,18,32,B8,5D,C3,00,40,3C,C0,07
```



# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### BEACH VOLLEY

(COMPIL)

```
10 REM Marquer tous les points sur BEACH VOLLEY
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5E3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&286A THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original de BEACH VOLLEY..."
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)..."
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,10,16,01,CD,80,A5,21
180 DATA 00,15,16,19,CD,80,A5,F3,21,00,12,11,00,AC
190 DATA 01,00,03,ED,B0,21,00,2C,11,00,9F,0E,C6,ED
200 DATA B0,21,DD,A5,11,55,9F,0E,07,ED,B0,AF,01,7E
210 DATA FA,ED,79,CD,00,AC,C3,00,9F,AF,32,EF,05,C3
220 DATA 00,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

### FLYING SHARK

(COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur FLYING SHARK (Disk)
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5CF
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&20C8 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original de FLYING SHARK..."
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)..."
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,02,16,05,E5,D5,CD,80
180 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,0B,20,EF,21
190 DATA 00,10,11,90,08,01,30,79,ED,B0,3E,3A,32,80
200 DATA 24,AF,01,7E,FA,ED,79,C3,90,08,00,00,00,00
```

### CAULDRON II

(COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur CAULDRON II
20 REM version DISK - compil CRAZY STARS
30 REM (C) JOYSTICK 1992 - by the PUNISHER
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"DS":MEMORY &FFF:MODE 1
60 LOAD"CAUL2",&C000:LOAD"CAUL3",&1000
70 POKE &C1F2,0:CALL &C000
```

### MATCH DAY II

(COMPIL)

```
10 REM Marquer tous les points sur MATCHDAY II
20 REM Pour la Compil LA COLLECTION No 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&24EF THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1
110 PRINT"Insérer l'original de MATCHDAY II..."
120 PRINT"(Compil LA COLLECTION No 2)..."
130 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
140 BORDER 0:CALL &A587
150 DATA AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
160 DATA C0,E5,D1,01,00,20,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
170 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,01,16,1A,E5,D5,CD,80
180 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,20,20,EF,21
190 DATA 00,E0,E5,CD,80,A5,E1,11,00,91,06,05,ED,B0
200 DATA 3E,93,32,B4,4A,AF,01,7E,FA,ED,79,C3,00,01
```

**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**



Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
**Une montre jeu vidéo  
à cristaux liquides GRATUITE\*  
pour 500F d'achats ou plus !**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable  
au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement  
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU  
A NICE**

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert 7 jours/7**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Mirails . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



# JEUX CRACK ATARI ST / STE

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

## METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette\* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas-là, ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

\* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

## LES EDITIONS DES SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

## - LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

**La ruse du grand patcheur :** Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette\* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

## - ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

## - DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PR". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît. Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

## - MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette\* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini). Cela fait, vous sélectionnez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets. Vous cliquerez sur le bouton 'SEAR-CH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!). Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

## - DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette\* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE", Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEAR-CH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs. Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".



## JEUX CRACK ATARI ST / STE

### WWF WRESTLEMANIA

Pour être sûr de vaincre tous les adversaires, il faut choisir Hulk Hogan et utiliser cette méthode: au début du match, dirigez-vous vers le haut. Avec quelques coups de pieds, envoyez votre adversaire au tapis puis piétinez-le. Tout en le piétinant, préparez-vous à agiter votre joystick (la vitesse est importante mais c'est la régularité du mouvement gauche-droite qui compte le plus). Effectivement, dès qu'il se relève, il vous empoigne mais comme

vous vous y attendiez, vous gagnez quelques précieuses secondes. Vous lui portez donc le marteau-pilon et vous vous retrouvez directement sur lui. Vous n'avez plus qu'à recommencer l'opération: piétinement, préparation à l'empoignement.

Restez si possible au milieu du ring et évitez de sortir de celui-ci. Si vous montez sur la troisième corde, il vaut mieux que votre adversaire soit loin des coins et des cordes.  
(David KOLACINSKI)

### GEM-X

Voici les différents codes de niveaux de ce jeu:

B: EARTHIAN  
C: KENICHI  
D: INOKUMA  
E: BURAY  
F: BADMAN  
G: NETWORK  
H: YOKOHAMA  
I: EXACT  
J: X68000  
K: TORRICAN  
L: REDMOON  
M: CAMPAIGN  
N: MAGAMANN  
O: SYVALION  
P: FMTOWNS  
Q: CHIERIE  
R: GAMERION  
S: ZAWAS  
(Rémi LEFORT)

### WWF WRESTLEMANIA

Pour ceux qui n'arrivent pas encore à être le champion du monde de catch, voilà un truc qui va vous dépanner. Pour n'importe quel catcheur, lorsque votre adversaire est au 2/3 de son énergie, il faut monter sur les cordes (en haut à gauche ou en haut à droite!) et dès qu'il vous montre le bout de son nez, sautez lui dessus. Dès qu'il est au sol, remontez à toute vitesse sur les cordes et sautez-lui dessus à pied joints! Avec cette méthode tout devrait rouler.  
(CESBRON Yann)

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00  
Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Fermé le Dimanche  
7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

## \*BUY TWO, GET ONE FREE

\* Une cartouche gratuite pour deux achetées, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur une sélection de jeux à 300F pièce (100 titres différents) dont la liste peut être obtenue sur demande.

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M°Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M°Ram	3490F
520STE 4M°Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040S.E + SM124	4290F
<u>MEGA STE OPEN 4 MEGAS</u>	4990F
<u>MEGA STE 4 MEGAS</u>	7990F
AMIGA 500 PLUS	NC
MON. SC1435 ST	1990F
MOH. 1083S Commodore	1990F

### NEC DUO

Console + CD Rom Intégré  
+ 1 CD au choix  
**3490F**

### Disquettes Konica

**200F les 5 Boîtes**  
**(3,5P DF DD**  
**Marque + Etiquettes)**

LYNX II	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
<b>790F</b>	<b>990F</b>
S. FAMICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
<b>NC</b>	<b>1290F</b>
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
<b>2490F</b>	<b>3490F</b>

LOCATION JEUX  
NEC & MEGADRIVE  
**50F le Week End**  
**100F la Semaine**



# JEUX CRACK ATARI ST / STE

## THE SIMPSONS BART

### VS THE SPACE MUTANTS

Lorsque vous êtes au supermarché (level 2) aux premières passerelles rouges, quand vous êtes sur la deuxième, sautez plusieurs fois sur vous même et, abracadabra, la passerelle vous emmène directement de l'autre côté de la berge.  
(CESBRON Yann)

## COLONIAL CONQUEST

Prenez le premier scénario le plus facile. Ensuite, prenez les russes car vous aurez 2 millions d'hommes dès le départ. Dès le commencement du jeu, n'attaquez que les territoires sans drapeau. Menez de très nombreuses batailles car plus vous aurez de territoires et plus vous aurez d'argent donc d'hommes. Prenez beaucoup d'îles dès le début car il faut une flotte, et pas beaucoup de nations en ont au départ. Laissez au moins 1000000 hommes sur chacune de vos usines car si elles sont prises vous n'aurez plus d'hommes ni de navires.  
(Christophe FRADIN)

## CISCO HEAT

Pour avoir des vies infinies, mettez-vous en mode pause et tapez au clavier "TIME UP" puis Return.

(Gwenaël HERY)

## CAPTIVE

Lorsque vous êtes à proximité d'une porte et d'une échelle, coincez les monstres entre les portes puis refermez-les. Montez ensuite à l'échelle, attendez une seconde, puis redescendez: n'importe quel monstre sera détruit. Si vous n'êtes pas à proximité d'une échelle, coincez-les entre les portes et retournez-vous: les portes se refermeront deux fois plus vite et les monstres seront donc détruits deux fois plus vite.

(Wilfried MORANGE)

## VROOM

En mode arcade, et au premier niveau, si à la fin de vos tours, vous n'avez pas dépassé assez de voitures. Après la ligne d'arrivée, cliquez sur le bouton de droite pour rentrer jusqu'au stand et appuyez sur la touche 'G', vous pourrez faire un autre tour et ainsi de suite.

(DUPONT Yann)

## LOTUS TURBO ESPRIT

Lorsque vous faites une partie à deux, le premier ne doit surtout pas franchir la ligne d'arrivée, et attends le second qui lui rentre dedans et le pousse. Du coups les 2 joueurs se retrouvent premier et dans la course suivante, l'un des deux se retrouve directement sur son dernier tour!

Dans la série renseignement pratique, voici la liste des circuit sur lesquels vous n'avez pas besoin de vous ravitailler en essence:

En mode easy :

Italy (1)  
Mexico (2)  
Spain (4)  
China (7à)

En mode Medium :

Finland (1)  
Uruguay (4)  
Argentina (8)

Et enfin en mode Hard :

Kenya (3)  
Alaska (4)  
Malaysia (5)  
Russia (12)  
(SCHILDER Vincent)

## MAGIC POCKETS

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit de mourir devant la porte qui vous donne accès au niveau suivant.

(LE BORGNE Jérôme)

## BEAST BUSTERS

Pour buter tous les ennemis, de l'écran, il suffit de mettre le jeu en mode pause et oh miracle. Vous pouvez toujours bouger votre curseur. Il vous suffit alors de viser votre ennemi, enlever la pause, lui tirer dessus et remettre la pause.

(MELNIBONE Elric)

## RODLAND

Pour avoir des vies infinies, allez au tableau des High-Scores et tapez "BIG BOSS" (le pseudo du boss de joy sur 3615 JOYSTICK) à la place de votre nom.

(Gwenaël HERY)

## BIDOUILLEUSES & BIDOUILLEURS

Nous cherchons des keums et des meufs pour trouver des listings et des patches sur Atari.

Vous vous là donnez? Alors n'hésitez pas à nous appeler à la rédaction.  
(Danboss & Danbiss)





## "Quand les prix sont si bas, les souris dansent!"

### COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
<b>TOURNAMENT TOP</b>	295	295	295
Black + Prince de Perse + Targhen			
Hydra + Skulls + Crossbones + Badlands + Stun			
INT 2	245		245
Albertville 1992	329	329	329
EXTRA BALL	295	295	295
Johnny + Tennis + Sliders + Pinball Magic			
<b>SOCCER STARS</b>	292	292	
El Hughes Int. Soccer + Gazza 2 + KickOff 2 +			
Microsoc Soccer			
<b>MOVIES STARS</b>	299	299	299
Dick Tracy + Moonwalker + Indiana Jones			
<b>LES COLLECTORS</b>	292		
Latex + Turbo + Venus + Ford + Ghoul's n'gho			
<b>LA COMPIL INTEGRALE</b>	299		
Infus Turbo + Toyota C. + Combo racer + T. Suzuki			
<b>DELTA FORCE</b>	299	299	299
For forget 2 + Barbarian 2 + Knight F. + Dark centur			
<b>STARS SIX</b>	299	349	299
For forget 2 + Mystical + Dark centur + Swap			
For forget 2 + Off shore warrior			
<b>INTELLIGENT GAMES</b>	292	292	292
Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draughts			
<b>SUPER ACTION</b>	292		
Soccer + Impassable + Toyota celica			
Glory inker + Switchblade			
<b>MATRES AVENTURES</b>	292		
Magistral + Voyageurs du temps + OP stealth			
<b>WORD MAGIC</b>	242	262	242
Langham + Barbarian 2 (pal) + Crystal of arborea			
<b>TOP 3</b>	282	282	282
Tennis + Pinball + Moonblaster			
<b>FOOTBALL CRAZY</b>	259		
Local off + Player manager + Final whistle			
<b>SUPERSTARS SPORT</b>	295		295
F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command			
<b>10 SUPERSTARS</b>	292		
Crash drivin + Stun car			
<b>Battle command</b>			
<b>SUPERSTARS ACTION</b>	292		
Golden axe + Narn + Midnight resistance			
<b>VR3</b>	292	292	292
16-Double dragon 2 + Italy 90 + Welltris			
<b>TURBO RUN</b>	292		
ACTIO PACK	292		
Tennis 12x Kick off + X-out			
<b>LES JUSTICIERS 3</b>	292	292	292
Batman + Robocop 2 + Shadow Warriors			
<b>OCEAN ARCADE</b>	295	295	295
Manchester U. + Pro Tennis Tour + Beach Volley			
<b>OCEAN 3D</b>	292	292	292
Battle command + F29 + Hard drivin			
<b>OCEAN SPORT</b>	292	292	292
Manchester U. + Pro Tennis Tour + Beach Volley			
<b>Off Road racer</b>			
<b>SUPER HEROES</b>	292		
Superman + Indiana Jones			
<b>LES STARS</b>	285	285	285
Stewak + Buildertand + Bumpy + superswekwe			
<b>LE TEMPS DES HEROS</b>	285	285	285
Manchester U. + Moonblaster + North and south			
<b>LES COSTOS</b>	292	292	292
Fimbo's quest + Twinlord			
<b>Rock dangerous 2 + Monsters</b>	292	292	292
<b>ADVENTURES EXTRA</b>	292	292	292
Rock dangerous + Manoir morteville			
<b>AIR COMBAT ACES</b>	329	349	329
Rock dangerous + Bomber			
<b>10 MEGAHITS 3</b>	349	349	349
Sunt car + Last ninja 2 + rank			
Footman 2 + Highway 2 + Tetris			
<b>APCOM COLLECTION</b>	292	292	292
APCOM 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10			
<b>KARATE ACES</b>	292	292	292
Subeulor 2 (PC) Orient. games (ST + AMIG)			
<b>QUEST AND GLORY</b>	299	299	299
Cadaver + Midwinter + Bloodwych			
<b>10 GREATS GAMES</b>	342	342	342
Ferrari 11 + Rock dangerous + Tintin + Pic'n'pila			
<b>TOUR LEAGUE</b>	299	299	299
Rock 2 + Falcon + Midwinter			
<b>RUN RAGO</b>	299	299	299
Tortues Ninja + Gremlins 2 +			
<b>TOUR ACTION</b>	225	225	225
Hard drivin + Strike 1 + harrier			
<b>TOUR SEGA VOL 1</b>	275		275
Shinobi + Super monaco GP			
<b>APCOM COLLECTION</b>	272		272
Shinobi + Super monaco GP			
<b>TOUR LEAGUE</b>	299	299	299
Rock 2 + Falcon + Midwinter			
<b>PLANETE AVENTURE</b>	292	292	292
Indiana Jones + Manoir morteville			
<b>VR3</b>	292	292	292
16-Double dragon 2 + Italy 90 + Welltris			
<b>WOLFORDS</b>	252	252	252
Warlock The Avenger			
<b>WARZONE</b>	252	252	252
Wolfchild			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WIZKID</b>	252	252	252
Wonderland			
<b>WOLFCHILD</b> </			



# JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0.

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.0". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

### LES EDITIONNEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE D'ESAT SOFTWARE.

### LES EDITIONNEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et l'AMIGA BASIC qui est lui fourni avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ';

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette\* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

\* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

## BLOCK EDITOR V1.0

## ©JOYSTICK 1990

## (A TAPER EN GFA BASIC 3.0)

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80,&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n$
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n$)
FOR i=1 TO n$
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n$
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces$
FOR disk=1 TO acces$
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet$(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet$(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet( ),d_octet( )
test=1
ELSE
```

```
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```



# COMMODORE AMIGA

## (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' DEUTEROS
DATA 521276,"DEUTEROS",1,"Materiel illimite"
SUM:
DATA 1,0,7f000,1ac,4,4a,03,e9,0b,53,03,e9,0b,*
```

# NIGHT HUNTER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' NIGHT HUNTER ( COMPIL '10 GREATS GAMES' )
DATA 8719,"NIGHT HUNTER",1,"vies illimitées"
sum:
DATA 3,0,0,300,46,41,fa,fe,9c,20,bc,00,03,00,00,20,7c,00
DATA 00,02,00,43,f9,00,03,00,00,22,fc,23,fc,00,03,22,fc
DATA 00,01,00,07,22,fc,ee,6a,4e,f9,22,fc,00,07,ed,00,22
DATA fc,13,fc,00,4a,22,fc,00,0,6c,94,22,fc,4e,f9,00,04
DATA 32,fc,41,f2,4e,75,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,c,06,61,00,02,f9,4e,71,20,7c,00,00,02,02,0,0
DATA 5,03,b4,64,1e,b3,a5,77,*
```

## IT CAME FROM THE DESSERT (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' IT COME FROM THE DESERT (DISK I)
DATA 344283,"I.C.F.T.D.",1,"Insecticide illimite"
sum:
DATA 1,0,54000,03c,1,4a,53,*
```

## MOONSTONE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' MOONSTONE (Attention ce listing ne recalcule
' pas les checksum, le faire de la facon suivante:)
' (allumez votre ordinateur, inserez le WORKBENCH,
' laissez booter puis inserez l'original)
DATA 153848,"MOONSTONE",1,"Super force!!!"
sum:
DATA 2.0.12a00.177.1,ff,01,0.12a00.17d,1,ff,01,*
```

**N.A.R.C. (BLOCK EDITOR V1.0)**

```
' N.A.R.C. ( Compil SUPER STARS ARCADES )
DATA 741727,"NARC",1,"les vies illimitees "
sum:
DATA 0001,0,0b5000,00c0,01,4a,53,*
```

## LAST NINJA II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' LAST NINJA II (Compil SUPER HEROS)
DATA 1630992 ,"LAST NINJA II",1,"Les vies illimit°es"
sum:
DATA 2,0,c6e00,014,4,3a,90,a6,05,35,93,f4,36,0,c6e00,10c
DATA 4,4e,71,4e,71,53,6e,00,40,*
```

(BLOCK EDITOR V1.0)

```
' GOLDEN AXE (compil SUPERSTARS ARCADE)
DATA 8701,"GOLDEN AXE",1,"Vies infinies"

sum:

DATA 3,0,0,4,4,da,42,18,aa,75,42,18,aa,0,0,18a,6,60,00
DATA 02,14,4e,71,4e,f9,00,04,34,00,0,0,3a0,3c,48,e7,ff
DATA fe,43,f8,03,00,41,fa,00,1e,20,3c,00,00,00,30,12,d8
DATA 51,c8,ff,fc,23,fc,00,00,03,00,00,04,38,40,4c,df,7f
DATA ff,4e,f9,00,fc,00,00,31,fc,60,04,56,26,21,fc,00,2c
DATA 58,a8,4e,f8,08,00,00,00,00,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.*
```

# IMPOSSAMOLE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' IMPOSSAMOLE ( Compil SUPER ACTION )
DATA 6047,"Impossamole",1,"1'energie illimitée"
sum:
DATA 2,0,0,4,4,a2,bd,4b,f,32,59,a3,88,0,0,66,38,23,fc,0
DATA 7,10,0,0,7,0,68,41,f9,0,7,10,0,20,fc,33,fc,60,8,20
DATA fc,0,0,f2,3e,20,fc,13,fc,0,0,20,fc,0,0,f2,7f,20,fc
DATA 4e,f9,0,0,30,fc,b0,0,4e,f9,0,7,0,0,4e,f9,0,7,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,*
```

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



# JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

## A.P.B.

Pour avoir les D  m  rites illimit  s aller au block 425, offset \$15   mettre 4a    la place de 52 et aller au block 439, offset \$1b8 mettre 4a    la place de 52.

## BARBARIAN II

Pour avoir les Vies illimit  es aller au block 1455, offset \$16c mettre 4e 71    la place de 53 8   et aller au block 1455, offset \$  14 mettre 4c c7    la place de 47 b8.

## BATTLE STORM

Pour avoir les vies illimit  es aller au block 355, offset \$    BC mettre 4a    la place de 53.

## BIRDS OF PREY

Pour remettre    z  ro le nombre de vos propres avions crasch  s,    faire sur la disquette de sauvegarde    l'aide d'un MONITEUR style C-MONITOR faire:

L "NOM DU FICHER"  
6          
61B7A       
S "NOM DU FICHER"  
6         6AF92

## BLUES BROTHERS

Pour avoir les vies illimit  es aller au block 418, offset \$54 mettre 6     2    la place de 53 2b.

## CADAVER

Pour avoir les vies illimit  es aller au block 738, offset \$186 mettre 3   3c      64    la place de 32 2d   4 96

## CHASE H.Q.

Pour avoir le turbo illimit   aller au block 1515, offset \$88 mettre 4E 71 4e 71 4e 71    la place de 53 79        2 8b a8.

Pour avoir les les cr  dits illimit  s aller au block 1734, offset \$4   mettre 4E 71 4E 71 4E 71    la place de 53 39        4 45   2 et aller au block 1738, offset \$18E mettre 4E 71 4E 71 4e 71    la place de 53 39        4 45   2.

## CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir les cr  dits illimit  s aller au block 64, offset \$46 mettre 4E 71 4e 71 4e 71    la place de 53 39           5e 3f.

## DEUTEROS

Pour avoir les mat  riaux illimit  s aller au block 1  16, offset \$  1AC mettre 4a   3 e9   b    la place de 53   3 e9   b.

## NIGHT HUNTER

Pour avoir les vies illimit  es aller au block   , offset \$3     mettre 41 fa FE 9c 2   bc        3           2   7c             2      43 f9        3           22 fc 23 fc        3 22 fc        1        7 22 fc EE 6a 4e f9 22 fc        7 ED      22 fc 13 fc      4a 22 fc        4 6c 94 22 fc 4e f9        4 32 fc 41 f2 4e 75    la place de la s  rie de z  ros et aller au block   , offset \$c mettre 61        2 f9 4e 71    la place de 2   7c             2   2 et aller au block   , offset \$5 mettre b4 64 1e    la place de b3 a5 77.

## DYNASTY WARS

Pour avoir les Choix du level, aller au block 981, offset \$        15 mettre a8    la place de af et aller au block 981, offset \$       e5 mettre XX    la place de     .

## E.S.W.A.T.

Pour avoir les Shots & vies illimit  s aller au block 364, offset \$15   mettre 4a    la place de 55 et aller au block 364, offset \$142 mettre 4a    la place de 53 et aller au block 364, offset \$14 mettre f2 49 3e    la place de e7 49 35 et aller au block 379, offset \$156 mettre 4a    la place de 53 et aller au block 379, offset \$16 mettre 9      la place de 87.

## GOLDEN AXE

Pour avoir les Vies infinies aller au block   , offset \$4 mettre DA 42 18 aa    la place de 75 42 18 aa et aller au block   , offset \$18a mettre 6          2 14 4e 71    la place de 4e f9        4 34      et aller au block   , offset \$3a   mettre 48 e7 FF FE 43 f8   3      41 fa      1e 2   3c                3   12 d8 51 c8 FF fc 23 fc             3             4 38 4   4c df 7f FF 4e f9      fc           31 fc 6     4 56 26 21 fc      2c 58 a8 4e f8   8         la place de la s  rie de z  ros.

## MOONSTONE

Pour avoir les super force!!! aller au block 149, offset \$177 mettre FF    la place de   1 et aller au block 149, offset \$17d mettre FF    la place de   1.

## IMPOSSAMOLE

Pour avoir del'  nergie illimit  e aller au block   , offset \$4 mettre a2 bd 4b f    la place de 32 59 a3 88 et aller au block   , offset \$66 mettre 23 fc    7 1         7    68 41 f9    7 1      2   fc 33 fc 6   8 2   fc       f2 3e 2   fc 13 fc       2   fc       f2 7f 2   fc 4e f9       3   fc b      4e f9    7          la place de 4e f9    7       et la s  rie de z  ro qui suit.

## IT CAME FROM THE DESSERT

Pour avoir les insecticide illimit  s aller au block 672, offset \$  3c mettre 4a    la place de 53.

## LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimit  es aller au block 1591, offset \$  14 mettre 3a 9   a6   5    la place de 35 93 f4 36 et aller au block 1591, offset \$1  c mettre 4e 71 4e 71    la place de 53 6e      4  .

## PREHISTORIK

Pour avoir les super Trainer aller au block 1372, offset \$15a mettre 4a    la place de 53 et aller au block 1384, offset \$  22 mettre 4a    la place de 53 et aller au block 1394, offset \$  1BE mettre 4a    la place de 53 et aller au block 1416, offset \$  82 mettre 4a    la place de 53 et aller au block 1426, offset \$  86 mettre 4a    la place de 53 et aller au block 368, offset \$  c8 mettre 6     2    la place de 9   6d.



POUR COMMANDER, VEUILLEZ ENVOYER UN CHEQUE BANCAIRE OU LE NUMERO DE VOTRE CARTE DE CREDIT (MASTER CARD, VISA, CARTE BLEUE) EN INDIQUANT LA DATE D'EXPIRATION, A :

TRYBRIDGE LTD 8, BUCKWINS SQUARE, BURNT MILLS, BASILDON, ESSEX, SS13BJ- ANGLETERRE  
COMMANDES TELEPHONIQUE : 19.44.268.590.766 LUN-VEND 9H00 à 17H00, SAMEDI 10H00 à 16H00

FAX : 19.44.268.590.076

POSSESEURS DE PC, VEUILLEZ MENTIONNER 3.1/2 OU 5.1/4.

POUR LES TITRES MARQUES \*, TELEPHONEZ POUR CONFIRMATION DE DISPONIBILITE.

## ST AMIGA PC

MEGA UPGRADE	299		
MEGA UPGRADE + CLOCK	349		
CONSTRUCTION KIT	299	349	349
POOL	89	89	
BOXING	199	249	
DRIVING	189	249	
DRIVING	249	249	
ADAMS FAMILY	199	199	199
STERBURNER	89	89	
ALIN BREED (1 MEG)	199	199	
ALIN STORM	199	199	
ALIBED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
AN	89	89	89
ACHNOPHOBIA			249
ACANOID 2	89	89	
AMOUR GEDDON	199	199	
ATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
ATMAN THE MOVIE	89	89	
ATTCHES 2	199	199	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BO RUN	199	199	
BORDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX			249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS *	199	199	
BURBLE BOBBLE	89	89	
BURDOCAN	89	89	89
BURBAL	89	89	89
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CARRIER COMMAND	89	89	89
CASTLES *	249	249	249
CELESTION	199	199	249
CHAS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CHOCO HEAT	199	199	
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET 1 MEG		119	
CULIS OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT		249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1MB0)	249		
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
DRAGON'S LAIR TIMEWARP	299	299	299
ELF	199	199	
ELITE *			349
ELVIRA 2		299	299
ENC *	249	249	249
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	
FITA NIGHTHAWK		349	
FIS STRIKE EAGLE 2	299	299	299
FIS STRIKE EAGLE SCENARIO DISK		119	
FIS STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FIRIAL BLOW	199	199	
FIRIAL FIGHT	199	199	
FIRIAL *	249	249	249
FIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX *	299	299	299
FOUR *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
HOSTBUSTERS 2	89	89	
RODFATHER ACTION	199	199	199
RODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD			
CRICKET *	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVING	89	89	89
HARLEQUIN *	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEMBALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUNTER	249	249	
IF *	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY 500		199	199
INDY JONES ATLANTIS	199	199	
INDY HEAT *	89	89	89
ACTION *			
INDY JONES CRUSADE	89	89	89
ACTION			
IMMY WHITES SNOOKER	249	249	
LOCK OFF-EXTRA TIME	89	89	
LOCK OFF 2	99	99	
LOCK OFF 2 (1MB0)		129	
LOCK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	89	
LOCK OFF 2 RETURN TO			
EUROPE	79	79	
LOCK OFF 2 WINNING			
ACTICS	99	99	

## ST AMIGA PC

KLAXX	89	89	
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION			
KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOWBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAGNETIC SCROLLS			
COLLECTION	249	249	249
MAN UTD EUROPE	199	199	
MAX	249	249	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAPOSTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MEG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MECHT AND MAGIC	249	249	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZELAND STORY	89	89	
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS *	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PIFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS *		249	249
POPULOUS	99	99	
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUS PROMISED			
LANDS	99	99	99
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVEN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
ROCKET RANGER	89	89	
RODLAND	199	199	
RUOBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFTWAFFE		349	
SHADOWLANDS *	249	249	249
SHADOW SORCEROR	249	249	249
SHINONI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAPE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM CITY+POPULOUS	249	249	
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2 *	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLIBET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPER MONACO	199	199	
SUPERCARS 2	199	199	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2 *	249	249	299
TEENAGE MUTANT TURTLES 2	199	199	
TERMINATOR *			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THREE STOOGES	89	89	89
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6 *	249	249	249
WILD WHEELS	199	199	
WOLFPCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
JOHN MADDEN *		249	
SUPER SBGA *		249	
WORLD CUP CRICKET *		199	
SPACE CRUISE *		199	
NINJA COLLECTION	149		

## SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	299	MIDNIGHT RESISTANCE	349
ABRAHAM TANK	349	MOONWALKER	299
AFTERBURNER 2	299	MS PACMAN	349
ALIN STORM	299	PACMANIA	349
BATMAN	349	PGA TOUR GOLF	349
BATTLE SQUADRON	349	PITFIGHTER *	349
BONANZA BROTHERS	349	RAMBO 3	299
BUCK ROGERS *	349	REVENGE OF SHINOBI	299
CRACKDOWN	349	RINGS OF POWER *	399
DARK CASTLE	349	SAMT SWORD	349
DE CAP ATTACK	349	SHADOW DANCER	299
DESERT STRIKE *	349	SHADOW OF THE BEAST *	349
DICK TRACY	349	SHINING IN THE DARKNESS	449
DJ BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
ESWAT	229	SPIDERMAN	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREET SMART	349
F22 INTERCEPTOR	449	STREETS OF RAGE	349
FANTASIA	349	STRIDER	399
FAREY TALE	349	SUPER HANG ON	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER MONACO CP	299
FLICKY	299	SUPER REAL BASKETBALL	299
FORGOTTEN WORLDS	299	SUPER THUNDERBLADE	299
GAIN GROUND	299	THE IMMORTAL	349
GALAXY FORCE *	399	TOE JAM AND EARL	349
GHOSTBUSTERS	299	TURBO OUTRUN *	349
GHOULS AND GHOSTS	349	TURRICAN	349
GOLDEN AXE	299	TWIN COBRA	349
HARDBALL	349	TWIN HAWK	299
JOE MONTANA 2 *	349	WINTER CHALLENGE	349
KAC KI	349	WRESTLE WAR	349
KILLING GAME SHOW *	349	XENON 2 *	349
LAST BATTLE	299	ZANY GOLF	349
MERCS *	349	ZOOM	299
MICKEY MOUSE	349		

## GAME GEAR

DONALD DUCK *	249	OUTRUN	219
DRAGON CRISTAL	219	PENGO	199
FACTORY PANIC *	219	PSYCHIC WORLD	199
FROGGER	219	PULLER GOLF	219
G LOC	219	SHINOBI	219
JOE MONTANA	249	SPACE HARRIER	219
LEADERBOARD	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
MICKEY MOUSE	219	SUPER MONACO	199
NINJA GAIDEN	249	WONDERBOY	199

## MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	MS PACMAN *	279
ALIN STORM *	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	279
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	279
BONANZA BROS *	279	RAMBO 3	279
BURBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER *	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST *	299
DUCK TALES *	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES *	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC *	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLEMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	THE FLINTSTONES *	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE *	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

## GAME BOY

ALLEYWAY	229	TENNIS	229
BILL AND TED	229	WORLD CUP	229
BLADES OF STEEL	229	WWF	229
BURBLE BOBBLE	229	ROBOCOP 2	229
BUGS BUNNY	229	BATTLETOADS	229
BURIAL FIGHTER	229	ROGER RABBIT	229
CASTELVANIA 2	229	TURRICAN	229
CHASE HQ	229	DOUBLE DRAGON 2	229
CHESSMASTER	229	ADDAM'S FAMILY	229
FLIPBALL	229	BATTLETOADS	229
FORTRESS OF FEAR	229	DAYS OF THUNDER	229
GEMLINS 2	229	DOUBLE DRAGON II	229
HOMER ALONE	229	ELEVATOR ACTION	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	KILLER TOMATOES	229
MEGA MAN	229	NINJA TURTLES II	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229	ROBOCOP II	229
NAVY SEALS	229	SIMPSONS	229
NEMESIS	229	SNOW BROTHERS	229
NFL FOOTBALL	229	SUPER RC PRO AM	229
PAPERBOY	229	TBCHOBOW	229
R TYPE	229	TERMINATOR 2	229
ROBOCOP	229	TURRICAN	229
SIDE POCKET	229	NINJA GAIDEN	229
SPIDERMAN	229	NAVY SEALS	229
SUPER MARIO LAND	229	BASEBALL	229
SUPER RC PRO AM	229		



# JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

## SCI

Pour avoir des turbos à gogo, avec une cartouche, mettre 0063 à l'adresse \$0335B2.  
(Le Chinois)

### BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 0468 0001 0360 0C68 et remplacez-les par 0468 0000 0360 0C68. C'est à l'adresse \$06E6BE.  
(Le Chinois)

### THINK CROSS

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 0479 0001 0001 E444 et remplacez-les par 0479 0000 0001 E444. C'est à l'adresse \$0182F6.

### CARDIAX

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 0001 6628 et remplacez-les par 4A39 0001 6628. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses \$0040FA et \$005BF6.  
(Le Chinois)

### SMASH TV

Pour être invulnérable, avec une cartouche, recherchez les octets 3039 0000 1A7C 6B16 103A et remplacez-les par 33FC 0007 0000 1A7C 6014. C'est à l'adresse \$009F42.  
(Le Chinois)

## DEVIOUS DESIGN

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5338 12F1 6B00 0144 et remplacez-les par 4A38 12F1 6B00 0144. C'est à l'adresse \$00D03A.  
(Le Chinois)

### JAMES POND

Pour avoir du temps infini, avec une cartouche, recherchez les octets 0478 0001 028C 6A0A et remplacez-les par 0478 0000 028C 6A0A. C'est à l'adresse \$00A874.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 01B0 671C 6100 et remplacez-les par 4A78 01B0 671C 6100. C'est à l'adresse \$009AE8.  
(Le Chinois)

### FANTASTIC VOYAGE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 536D 1038 6A00 AD84 et remplacez-les par 4A6D 1038 6A00 AD84.  
(Le Chinois)

### BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 0001 8EFC 6600 et remplacez-les par 4A79 0001 8EFC 6600. C'est à l'adresse \$0192AE. Puis recherchez les octets 5379 0001 8EFC 6606 et remplacez-les par 4A79 0001 8EFC 6606. C'est à l'adresse \$01EAEC.  
(Le Chinois)

## HEROQUEST

Pour avoir un dé géant, avec une cartouche, mettre 2710 à l'adresse \$0011EE.

Pour avoir plein de points de vies, mettre 2710 à l'adresse \$0011EC.  
(Le Chinois)

### VENOM WINGS

Pour avoir des vies infinies au niveau 1, avec une cartouche, recherchez les octets 0479 0001 0001 F260 et remplacez-les par 0479 0000 0001 F260. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$01EB0C, \$01ECAA et \$01EDF0.

Pour avoir des vies infinies au niveau 2, avec une cartouche, recherchez les octets 0479 0001 0002 2FB2 et remplacez-les par 0479 0000 0002 2FB2. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$01F500, \$022598 et \$02269E.

Pour avoir des vies infinies au niveau 3, avec une cartouche, recherchez les octets 0479 0001 0001 F7F8 et remplacez-les par 0479 0000 0001 F7F8. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$018ED6, \$01F24C et \$01F37E.  
(Le Chinois)

### INTACT

Pour avoir plein de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$05DD0B.  
(Le Chinois)

## THE EXECUTIONER

Pour avoir du fuel infini, avec une cartouche, recherchez les octets 91B9 0000 6082 et remplacez-les par 4AB9 0000 6082. La recherche et le remplacement sont à faire 3 fois. C'est aux adresses \$004950, \$0049A2 et \$004A0A.  
(Le Chinois)

### HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 52E8 6006 4EB9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6006 4EB9. C'est à l'adresse \$00548E. Puis recherchez les octets 5378 52E8 6A06 4EF9 et remplacez-les par 4A78 52E8 6A06 4EF9. C'est à l'adresse \$00DA16.  
(Le Chinois)

### LICENCE TO KILL

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 0001 081E 6600 et remplacez-les par 4A79 0001 081E 6600. La recherche et le remplacement sont à faire 5 fois. C'est aux adresses \$009EB0, \$00A014, \$00A1AA, \$A380 et \$00A54C.  
(Le Chinois)

### VOLFIED

Pour avoir un bon paquet de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$0152EF.  
(Le Chinois)



**Signature**



# JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

## LEANDER

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 0639 00FF 0007 D03B et remplacez-les par 0639 0000 0007 D03B. C'est à l'adresse \$06BE58.

Pour être invulnérable, recherchez les octets 53B9 0006 FFDA 4EB9 et remplacez-les par 4AB9 0006 FFDA 4EB9. C'est à l'adresse \$06BDFE.

Pour ceux qui ont des difficultés à utiliser leur cartouche sur ce jeu, essayez pendant la page des High-Scores!!!  
(Le Chinois)

## JUPITER MASTERDRIVE

Pour avoir des jetons à jeter, avec une cartouche, mettre FF à l'adresse \$000631.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre 0090 0000 à l'adresse \$000626.  
(Le Chinois)

## SWITCHBLADE II

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5339 0000 261F 13FC et remplacez-les par 4A39 0000 261F 13FC. C'est à l'adresse \$00F89C.

Pour avoir plein de brouzoufs, mettre FF à l'adresse \$002626.  
(Le Chinois)

## SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$0411C4.  
(Le Chinois)

## SPHERICAL compil MILLESTONES

Pour avoir des essais infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 0000 BDAA 33FC 0BB8 et remplacez-les par 4A79 0000 BDAA 33FC 0BB8. C'est à l'adresse \$00C34E.  
(Le Chinois)

## HARD'N HEAVY compil MILLESTONES

Pour avoir tout un tas de vies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$00BEAE.  
(Le Chinois)

## VIGILANTE

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 0000 A67E et remplacez-les par 4A79 0000 A67E. La recherche et le remplacement sont à faire 2 fois. C'est aux adresses \$0C83A et 0103E6.  
(Le Chinois)

## CHASE HQ

Pour avoir des turbos infinis, avec une cartouche, recherchez les octets 5379 0002 9CFA 6048 et remplacez-les par 4A79 0002 9CFA 6048. C'est à l'adresse \$0295BE.

Pour avoir plein de temps, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$02E7A8.  
(Le Chinois)

## RAINBOW ISLAND

Pour avoir des vies à gogo, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$00E336.  
(Le Chinois)

## RICK DANGEROUS compil 10 GREAT GAMES

Pour avoir des bombes infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 0479 0001 0004 4970 et remplacez-les par 0479 0000 0004 4970. C'est à l'adresse \$045C68.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 0479 0001 0004 496E et remplacez-les par 0479 0000 0004 496E. C'est à l'adresse \$045B94.

Pour pouvoir perdre des vies (eh oui! la version est commercialisée en vies infinies!!!), recherchez les octets 0479 0000 0004 4972 et remplacez-les par 0479 0001 0004 4972. C'est à l'adresse \$045E3C.  
(Le Chinois)

## PICK'N PILE compil 10 GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, mettre FA à l'adresse \$002859.  
(Le Chinois)

## NIGHT HUNTER 10 GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 00B6 4E75 3028 et remplacez-les par 4A78 00B6 4E75 3028. C'est à l'adresse \$046C94.  
(Le Chinois)

## XENON II

### 10 GREAT GAMES

Pour avoir des vies infinies, avec une cartouche, recherchez les octets 5378 0CCA 6100 9C68 et remplacez-les par 4A78 0CCA 6100 9C68. C'est à l'adresse \$007B00.

Pour avoir énormément d'énergie, mettre FF00 à l'adresse \$000CC6.

Pour avoir du fric à partager avec tous les monstres, mettre 00FF à l'adresse \$000C9A.

(Le Chinois)

## LEANDER

Voici une liste de codes sympa:

LTUS

ESPR

LUCY

SOTB

SNOW

WYLI

XCRU

(Le Chinois)

## LEANDER

Pour accéder au niveau 1 :  
ZXSP

Pour accéder au niveau 2 :  
LVFT

(Le Chinois)











JEUN NEO-660  
Ta



# JEUX CRACK PC ET COMPATIBLES

## GRAND PRIX 500 II

(GWBASIC)

```
10 '200 point d'avance pour la sauvegarde GP2.GP2
20 'pour GRAND PRIX 500 II par G.P. (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O", #1, "GP.COM"
40 FOR I=1 TO 43
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>4232 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"GP.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,22,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,33,D2,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,2A,01,CD
130 DATA 21,B8,00,4C,CD,21,67,70,32,2E,67,70,32,00
140 DATA C8
```

## TORTUES NINJA

(GWBASIC)

```
10 'Vies au max et tous réssuscités à TMHT
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O", #1, "TURTLE.COM"
40 FOR I=1 TO 75
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>6610 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"TURTLE.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,3C,01,CD,21,8B,D8,B9,04,00,C7
120 DATA 06,4D,01,0C,00,89,0E,4B,01,B8,00,42,33,C9
130 DATA 8B,16,4D,01,CD,21,83,06,4D,01,2E,B4,40,B9
140 DATA 01,00,BA,4A,01,CD,21,8B,0E,4B,01,E2,DC,B8
150 DATA 00,4C,CD,21,64,61,74,61,5C,73,61,76,65,67
160 DATA 61,6D,65,00,80
```

## SKWEEK

(GWBASIC)

```
10 'Instal/Désinstal vies infinies pour SKWEEK
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "SKW.COM"
40 FOR I=1 TO 86
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9085 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"SKW.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,43,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42,33
120 DATA C9,BA,C0,67,CD,21,B4,3F,B9,01,00,BA,56,01
130 DATA CD,21,B8,00,42,33,C9,BA,C0,67,CD,21,80,3E
140 DATA 56,01,90,74,0F,BA,4E,01,B4,40,B9,04,00,CD
150 DATA 21,B8,00,4C,CD,21,BA,52,01,EB,EF,73,6B,77
160 DATA 65,65,6B,2E,65,78,65,00,90,90,90,90,FE,0E
170 DATA 0E,04
```

## LES AVENTURES DE MIC DAX

Pour accéder au dernier niveau de ce jeu bizarre tapez :  
BANNER DANBOSS LE  
GRAND

## LES AVENTURES DE MOKTAR

Le code du dernier niveau:  
5C2A.  
(Guillaume PERNOT)

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLE

Dans le fichier  
DATA\SAVEGAME mettez  
80 aux offsets  
12,58,104,150.  
(Guillaume PERNOT)

## SKWEEK

Dans le fichier  
'SKWEEK.EXE', recherchez  
FE 0E 0E 04 et remplacez  
par 90 90 90 90 pour  
avoir des vies infinies, ou  
recherchez C7 06 0E 04  
05 et remplacez par C7  
06 0E 04 XX  
où XX est le nombre de  
vies.  
(Guillaume PERNOT)

## DRAGON'S LAIR II

Pour voir défiler le jeu  
sans jouer comme un  
dessin animé, prenez un  
éditeur de secteur et éditez  
le fichier "TIMEWARP.EXE"  
et allez au secteur 18,  
offsets 315-316 et  
remplacez 790B par  
9090.  
(Ivan LEFEVRE)

## GRAND PRIX 500

Editez votre sauvegarde et  
mettez le nombre de  
points que vous voulez à  
l'offset 0.  
(Guillaume PERNOT)

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

Pour avoir du temps  
illimité, prenez un éditeur  
de secteur et éditez votre  
partie de sauvegarde  
"GAME.SAV". Au secteur 2,  
remplacez la valeur située  
aux l'offsets 350-351 par  
6300.  
(Ivan LEFEVRE)

## SPACE ACE II

Pour avoir des vies  
infinies, prenez un éditeur  
de secteur et éditez votre  
partie sauvegardée  
"SA2.SAV". Allez au secteur  
0 et remplacez la valeur  
de l'offset 4 par FF.  
(Ivan LEFEVRE)

## STREET ROD

Pour la première partie,  
achetez la Chevrolet 1949  
à \$475, retirez le moteur  
au complet ainsi que la  
transmission et revendez-la  
à n'importe quel prix.  
Attention, quand vous la  
revendez trop cher  
plusieurs fois, votre  
compte sera négatif même  
si vous la revendez.  
Pour la deuxième partie,  
pour avoir une grande  
vitesse: V-8 Engine 427  
(429 ou 426) CU, Racing 4-  
SPD, Supercharger ou  
Racing Manifold + 2 x 4-  
BRL Racing Carb. ou  
Differential gear ration  
2.78:1.  
(Denis NAVARRE)



**MS DOS 5.0  
+ WINDOWS 3  
+ WORKS  
WINDOWS  
= +2650F**



# BARBARIAN II

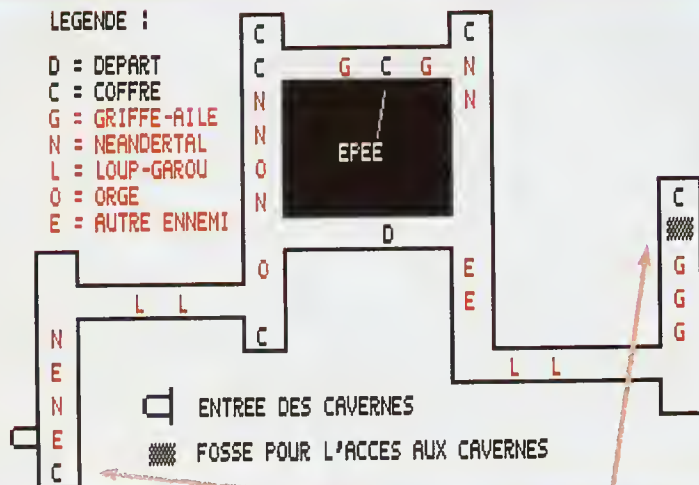
PAR FRAMV

Pour arriver rapidement à la fin du jeu, suivez les indications écrites ainsi que les flèches. Les autres plans et flèches vous montrent la structure complète du jeu. En avant pour l'aventure !

## LA FORET

### LEGENDE :

D = DEPART  
C = COFFRE  
G = GRIFFE-AILE  
N = NEANDERTAL  
L = LOUP-GAROU  
O = ORGE  
E = AUTRE ENNEMI



Récupérez avant tout, la grande épée cachée dans le coffre. Pour l'instant, c'est la seule arme nécessaire alors ne vous encombrez pas des autres. Procédez par sauts pour y arriver sans blessures. Ensuite, détruisez tous les ennemis et ouvrez tous les coffres afin de gagner des sous et des options. Méfiez-vous du lutin, c'est un voleur ! Maintenant, empruntez la fosse qui est une entrée pour les Cavernes de l'Espoir Perdu...

## LES CAVERNES DE L'ESPOIR PERDU

PLAN 1 : Ramassez la clé puis empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2.



### PLAN 3

Ramassez la clé, placez-vous baissé contre le mur de droite, attendez que les araignées soient sur vous, levez-vous et utilisez le grappin pour remonter. Ramassez la fléchette puis empruntez la porte 1.



PLAN 2 : Ramassez la clé ainsi que le grappin puis repassez par la même porte.



1



**PLAN 4 :** Utilisez le grappin pour éviter les piège de l'étage supérieur. Ramassez les deux clés puis empruntez la porte 1.



**PLAN 5 :** Ramassez les deux clés puis empruntez l'échelle qui mène au Village de Thelston.

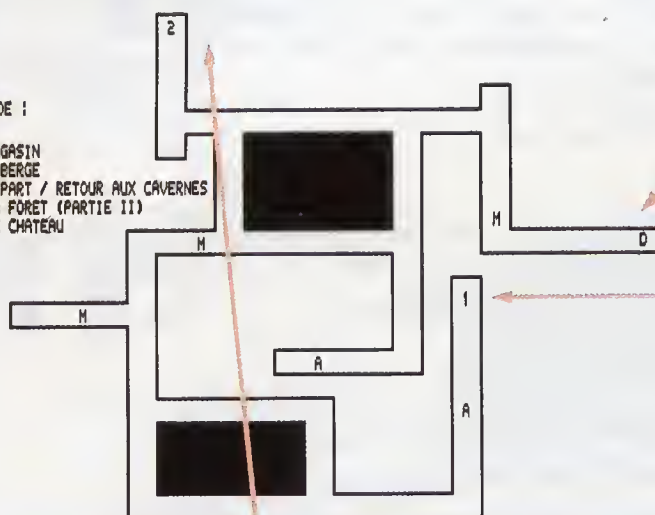


## LE VILLAGE DE THELSTON

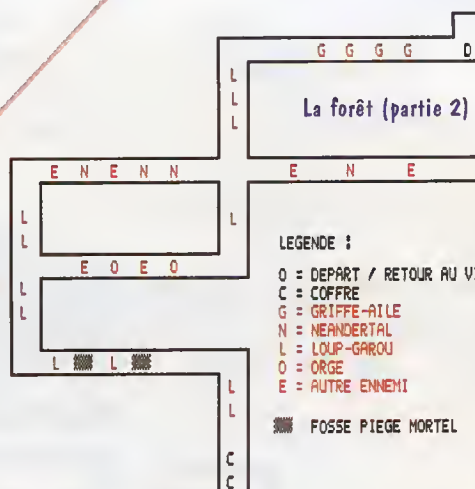
Nous savons que votre nature vous pousse à taper sur tout ce qui bouge mais gardez votre sang froid dans le village car les gardes sont terribles ! Entrez dans les auberges si vous avez des ennuis de santé. Après tout cela, empruntez la porte 2 à l'aide du grappin. Cette porte mène au Château.

### LEGENDE :

M = MAGASIN  
A = AUBERGE  
O = DEPART / RETOUR AUX CAVERNES  
1 = LA FORET (PARTIE II)  
2 = LE CHATEAU



### La forêt (partie 2)



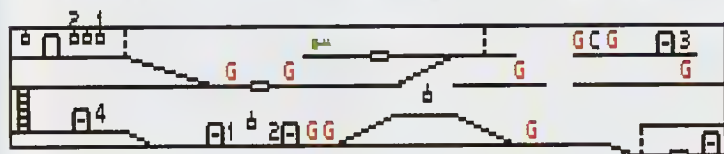
### LEGENDE :

O = DEPART / RETOUR AU VILLAGE  
C = COFFRE  
G = GRIFFE-AILE  
N = NEANDERTAL  
L = LOUP-GAROU  
O = ORGE  
E = AUTRE ENNEMI  
FOSSE PIEGE MORTEL

## LE CHATEAU

### PLAN 1

Pour ouvrir la porte, actionnez les leviers 1 et 2. Actionnez la petite dalle en bas de l'escalier, entre les deux ennemis. Ramassez la clé. Empruntez la porte 1. Empruntez la porte 2. Empruntez la porte 3. Empruntez la porte 4.



**PORTE 1 :** Actionnez le levier 1 puis reprenez la même porte.



**PORTE 2 :** Actionnez les leviers 2 puis 1 puis 3. Reprenez la même porte.

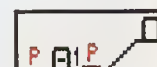


### PORTE 3 :

Utilisez le grappin pour arriver au niveau le plus haut, ramassez la clé et la fléchette. Actionnez la dalle de l'autre côté de la porte. Plus bas, une porte et maintenant ouverte. Prendre l'arbalète. Ressortez de cette salle.



**PORTE 4 :** Empruntez la porte 1 en évitant la dalle.



**PLAN 2 :** Empruntez la porte 1.

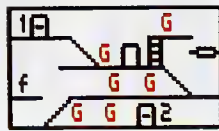


2



2

**PLAN 4 :** Ramassez la clé puis ressortez.



**PLAN 3 :**

Ramassez la fléchette puis activez la dalle qui ouvre la porte 1. Empruntez cette porte. Empruntez la porte 2.

## LE DONJON

**PLAN 1 :**

Empruntez la porte 1.



**PLAN 2 :**

Empruntez la porte 1.



**PLAN 3 :**

Ramassez la clé qui se trouve dans le coffre. Appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte puis empruntez-la.



**PLAN 5 :**

Appuyez sur le bouton 1 pour ouvrir la porte 1 puis empruntez-la.



**PLAN 4 :**

Appuyez sur le bouton 1 puis 3 puis 2 puis 3 puis 1 pour ouvrir la porte et relever les murs.



**PLAN 7 :**

Détruisez le Bhempth Vert, ramassez la fiole et admirez le résultat ! Empruntez le petit passage. Ramassez une clé.



**PLAN 6 :**

Utilisez l'arbalète pour appuyer sur le bouton qui ouvre la porte 1. Empruntez cette porte.



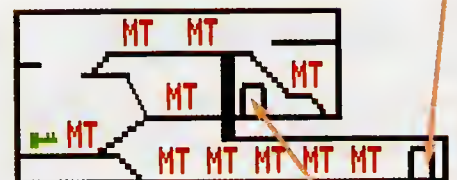
## LEGENDE

- = Passage possible
- = Début du tableau
- = Pierre qui tombe
- = Grappin
- = Oiseau
- = Clé
- = Araignée
- = Boule
- = Boule qui tire
- = Echelle
- = Pique qui sort de terre
- = Pique qui sort de terre
- = Rocher qui tombe
- = Fléchette
- = Levier
- = Bouton

Les monstres sont signalés par des abréviations rouges.

Par exemple, dans le **DONJON**, **MV** vous signale qu'il y a un Mort Vivant. Consultez votre documentation si nécessaire !

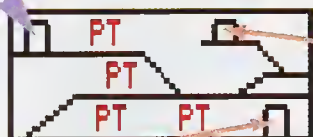
3





## LE TEMPLE DE NECRON

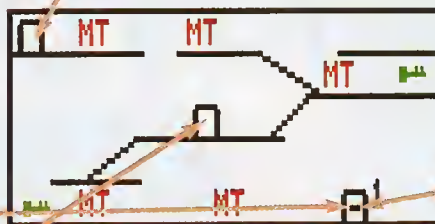
**PLAN 1 :**  
Empruntez la porte du bas.



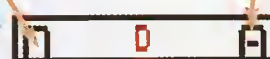
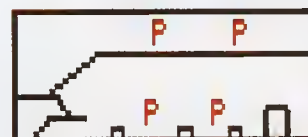
**PLAN 2 :**  
Evitez le Dinosaurier puis empruntez l'autre porte.



**PLAN 3 :** Ramassez les deux clés. Empruntez la porte 1.



**PLAN 4 :**  
Empruntez la porte du bas.



**PLAN 5 :** A l'aide de votre arbalète, tirez sur la boule. Visez bien ! Cela retire le champs protecteur de Necron qui est alors proche de la mort. Mettez-lui des coups d'épée dans la tête pour l'achever.



# THE END





Partenaire officiel des jeux sur consoles



Consoleville 92

EN VENTE ACTUELLEMENT  
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAU



# COLLECTION joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

**CONSOLES**

**NEWS**

N°  
**20**

# NINTENDO

# GAME BOY

## PC ENGINE

# NEO GEO

# SUPER FAMICOM

# GA-GAMEGEAR

# MEGADRIVE

# SUPER GRAFX

**LYNX**

# GX 4000

# 31 TESTS

# ASTERIX CHEZ LES NIPPONS

ASTERIX • BEETLEJUICE • BERLIN WALL • BUCK ROGERS • CHIP'N DALE • CYBER DODGE •

**DARIUS II • EXPLORER MR DON • FLINTSTONES • JOE MONTANA II • JOHN MADDEN •**

**MANIAC MANSION • MISSION IMPOSSIBLE • NASCAR • NINJA GAIDEN • PAPER BOY II • PRINCE OF PERSIA • RAIDEN • RINGS OF POWER • SOCCER BRAWL • SOULBLADER • STAR WARS • SUPER ADVENTURE ISLAND •**

**EN • RINGS OF POWER • SOCCER BRAWL • SOULBLADE • STAR WARS • SUPER FANTASY ZONE • SUPER WATER BOMB • THUNDER SPIRITS • TOKI • TROUBLE SHOOTER •**

## WORLD CUP 92 • XYBOTS





Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

# consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

## DES HAUTS

### EDITO

Tout ça promet. Dans quelques mois, mes amis, je vous garantis une guerre sanglante, une guerre acharnée, une guerre pire encore que celles qu'on voit tous les jours sur nos écrans. Alors que les machines de Sega s'incrument et s'installent dans nos chaumières à une allure phénoménale, que les ventes des consoles NEC sont en perte de vitesse, Nintendo descend du sommet sur lequel il observait le spectacle, tel Napoléon perché sur une colline guidant ses troupes au combat, pour se lancer lui aussi dans cette bataille pour la domination du marché. Quoique la guerre soit d'ores et déjà terminée au Japon, Nintendo sortant vainqueur haut la main, aux Etats-Unis et plus encore en Europe la lutte risque d'être chaude, brûlante, que dis-je, torride même. Depuis l'annonce par Nintendo de la sortie de la Super Nintendo (la version officielle de la Super Famicom) pour le mois d'avril -enfin en théorie, je ne voudrais pas être médisant mais tout le monde sait bien que les dates ne sont jamais respectées- et l'arrivée prochaine d'un nouveau packaging pour tous les produits Sega avec Sonic The Hedgehog inclus, l'année 1992 risque fort d'être le champ d'événements que les âmes sensibles feraient mieux d'éviter de mater... Les crises cardiaques arrivant malheureusement bien plus rapidement qu'on pourrait le croire.

Si vous avez une Master System, vous avez bien de la chance, aujourd'hui c'est votre machine qui est à l'honneur et, plus particulièrement Astérix, qui est le coup de coeur du mois. Débordant de nouveautés, de news, de tests exclusifs, de photos méga géantes, Consoles News est une fois de plus là pour vous faire saliver. Alors, n'attendez plus une seconde pour tourner la page et pour en profiter, il n'y a pas mieux dans toute la galaxie.

Sayonara

Aviateur J'm Destroy

**Vous serez peut être étonné de voir que ce mois, très peu de jeux sont présentés sur Megadrive. Non pas que cette machine soit en régression, loin de là. Mais les éditeurs ont tellement de trucs en tête, tellement de titres en cours d'exécution qu'ils sont complètement perturbés, débordés, sur les talons. Du coup, ils oublient de lancer sur le marché leurs différentes productions et les jeux que l'on a annoncés dans les précédents numéros ne sont toujours pas disponibles. C'est galère, nous sommes d'accord. Mais tant que les délais ne seront pas respectés, ce genre de situation**

**pourra se reproduire. Ne vous découragez tout de même pas, amateurs de Megadrive, je vous promets que le mois prochain, vous allez être submergés par des tonnes de pixels qui vous décolleront les yeux des orbites, et encore, les mots sont faibles... De toute manière, comme vous êtes fous de consoles et de TOUTES les consoles, vous ne regretterez pas grand-chose, car pour avoir de la news et de la bonne, comme celle qu'on peut acheter à un revendeur à la sauvette, vous allez en avoir, et pas qu'un peu. Allez, on prend son souffle et on y go de suite...**

**consoles news**



# DES BAS

## SUPER FAMICOM

Après plus d'un an d'existence, la Super Famicom voit tous les mois sa logithèque s'enrichir de titres déments et nouveaux. Ce n'est pas l'em qui démentira ces dires, puisque une de leur prochaine réalisation, **Gunforce** devrait arracher un maximum lors de sa sortie annoncée pour juin-juillet ;

d'accord, c'est pas pour demain, mais l'attente devrait en valoir le coup. Programmé sur une cartouche de quatre mégas, Gunforce est un Beat'Em Up à deux joueurs qui se déroule dans un monde futuriste. Dans ma carcasse de deux robots super entraînés et super armés, il faudra libérer la planète, envahie par des cafards puants. Graphiquement assez extraordinaire, Gunforce devrait présenter une action riche où les retournements de situations seront nombreux. Avec des monstres de fin de niveaux gigantesques, des routines de programmation démentes et une bonne animation, ce prends-ça-dans-la-gueule-et-fous-moi-la-peace (traduction approximative de Beat'Em Up) vous rendra complètement fou. A dé-



Gunforce

Dans **World Champion** de Softel, une boîte que l'on ne connaît pas encore, vous allez devoir enfiler vos gants pour en mettre plein la gueule à vos adversaires. Cette simulation de boxe se déroule un peu comme Final Blow sur Megadrive, les adversaires sont vus latéralement et les coups exécutables sont nombreux. Entre les uppercuts, les crochets du droit ou du gauche, les directs, les coups au foie ou au visage, vous n'aurez que l'embaras du choix pour devenir champion du monde et his-



World Champion

ser bien haut la ceinture tant attendue. Avec quatre mégas de programmation et une dizaine d'adversaires à battre, la lutte sera chaude, mais comme vous êtes loin d'être des nazes, cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

Devant le succès des Final Fight et autre Street Fighters, il fallait bien qu'une société comme Jale coréagisse. Avec l'annonce de la sortie de **Rushing Beat** pour le 27 mars au Japon, c'est désormais chose faite. Totalement inspiré de



Rushing Beat

# GNI

## LE GENIE DES PRIX

**1<sup>er</sup> spécialiste de l'occasion et de la reprise de cartouches, par correspondance.**

SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU,  
**67 . 65 . 05 . 89 .**  
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

## MEGADRIVE

MEGADRIVE 50 HZ+ 1 JEU	1190	SUPER FANTASY ZONE	440	DECAP ATTACK	420	OUACSHDT	380
MEGADRIVE 60 HZ+ 1 JEU	1290	TASK FORCE HARRIER	399	DEVIL CRUSH	440	ROBOCDD	420
SUPER CD MEGA	3290	TECMO WORLD CUP	440	EA HOCKEY	440	ROLLING TH. 2 60HZ	430
ADAPTATEUR FR/JAP	99	TERMINATOR	440	ESWAT	390	SHADOW DANCER	470
MEGA PAD	150	TOKI	440	F22 INTERCEPTOR	440	SHADOW OF THE BEAST	440
NEWS :		TRDBLE SHOOTER	440	FEARY TALE	470	SHINING AND DARKNESS	440
BUCKROGERS	440	WINTER CHALLENGE	NC	FIGHTING MASTERS	420	SHINDBI	390
CALIFORNIA GAMES	NC	YS 3	450	GOLDEN AXE 2	430	SONIC	390
DESERT STRIKE	NC	CD E EVANS	490	GDULS N GHDSTS	470	STREET OF RAGE	390
FIGHTING MASTRS	420	CD HEAVY NOVA	490	JDHN MADDEN 92	440	STRIDER	470
MARBLE MAONESS	440	CD RISE OF THE DRAGON	490	LAKERS VS CELTICS	440	SUPER MONACO GP	390
MARIO LEMIEUX HOCKEY	NC	CD SDL FEACE	490	MERCS	440	TOE JAM AND EARL	420
PACMANIA	440	CD WDOOSTCK	490	MICKY	390	UNDEADLINE	420
PIT FIGHTER	440	CD PDWER DRIFT	490	MODN WALKER	440	WINGS OF WAR/NGNOU	440
RINGS OF POWER	450	ALIEN STORM	390	DUTRUR	440	WONDERBOYS	440
SPEEBALL 2	430	BUSTER DOUGLAS BOXE	490	PGA TOUR GOLF	470	WORLD CUP	390
		DAI-NA	399	PHANTASY STAR 3	590		
				POPULOUS	440		

## NEC PC ENGINE

PUISSANCE 5 + 1 JEU	1290	SUP CD FORGOTTEN WORLDS	425
NEW PC ENGINE DUO +		SUP CD PRINCE OF PERSIA	425
CD PDMPNG WORLD	3790	SUP CD POPULOUS	425
NEW SUPER CE RDM2 +		SUP CD R-TYPE	425
1 JEU CD	2890	SUP CD SHADOW OF BEAST	425
JOYPAD	150	ADVENTURE ISLAND	340
DUINTUPEUR	190	DARK LEGEND	390
NEWS :		DEVIL CRUSH	340
DRAGON SABER	390	FINAL SDOLOIER	345
EXPLORER DOM	390	KIEMIE CHAN	345
GATE OF THE THUNDER	390	LEGEND OF TOMNA	345
GENGI S JOURNEY	NC	NINJA SPIRIT	345
MAGICAL BOY	390	PC KID 2	390
NINJA GAIDEN	390	RAIDEN	349
RAIDEN	349	SALAMANDER	349
SUPER WATER BOMB	349	SHINDBI	340
		SUPER LONG NOISE GOGUN	390

## GAMEBOY

ADOAM S FAMILY	NC	MDTCRDS MANIACS	245
BATMAN	245	NEMESIS	245
BUBBLE BUBBLE	245	PAPERBOY	245
BUGS BUNNY	245	R TYPE	245
CASTLEVANIA	245	RC PRD AM	245
CHASE HD	245	RDBDCDP	245
CHDPLIFTER 2	245	SIMPSONS	245
DDUBLE DRAGON	245	SKATE DF DIE	245
DR MARIO	245	SNDDPY	245
DUCK TALES	245	SPIDERMAN	245
F1 RACES	245	SUPER MARIOLAND	195
GARGOYLES DUEST	245	TENNIS	195
GAUNTLET 2	245	TORTUE NINJA 2	245
GHOSTBUSTERS 2	245	WIZARD AND WARRIOR	245
GREMLINS 2	245	WORLD CUP	245
KUNG FU MASTER	245		

## NEO - GEO

NEO-GEO	2990	KING OF THE MONSTER	
NEO-GEO + 1 JEU	3490	LEAGUE BOWLING	
MEMDRY CARD	190	MAGICIAN WDRLO	
JOYPAD	390	NAM 75	
ALPHA MISSION 2		NINJA COMBAT	
BLUE JOURNEY		SUPER SPY	
SENGDKU		SUPER BASEBALL	
BURNING FIGHT		FATAL FURY	
CYBER LIP		ROBOT ARMY	
CROSSED SWORO		TRASH RALLY	
EIGHT MAN		SOCCER	
JOY JOY KIO			

## FAMICOM

ACTRAISER		DFF ROAD	
ARTHUR DUEST		PILOT WINGS	
CASTELVANIA 4		POPULOUS	
CHESSMASTER		PAPERBOY 2	
CONTRA STORY		RAIDEN TRAO	
DARIUS TWIN		SUPER MARIO WORLD	
F ZERO		SUPER R TYPE	
FINAL FIGHT		SUPER PRO WRESTLING	
GOEMDN FIGHT		SUPER CHINESE	
GPX FORMULA		SUPER TENNIS	
GUNOAM		SUPER FORMATION SOCCER	
HYPYR ZONE		SUPER VALIS	
JDE AND MAC		THUNDER SIRT	
LEMMINGS		WING COMMANDER	
NOSFERATU		ZELDA 3	

**BON DE COMMANDE**  
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagne 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			
CODE POSTAL			
Tél			

Frais de port et d'emballage: ..... +25F

\* TOTAL à payer : .....

Règlement : ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ chèque bancaire

☐ paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)

+ Frais de port consoles forfait 100 F

Signature :



l'excellent Beat'Em Up de Capcom, Rushing Beat offrira au joueur la possibilité de jouer et de se bastonner à deux simultanément, un plus très appréciable par rapport à Final Fight. Conservant d'excellents graphismes ainsi qu'une grande variété de coups (de pieds et de poings), ce jeu de baston devrait faire parler de lui dès sa sortie. Je vous rappelle qu'il faut compter entre une et deux semaines, en import parallèle, pour qu'un titre passe nos frontières et débarque sur nos écrans. Faites donc le calcul, pour savoir quand vous allez en profiter, moi je suis trop fatigué ! On vous a déjà parlé d'**Axelay** de Konami,



**Axelay**

mais de nouvelles informations nous étant parvenues, nous n'avons pas résisté au plaisir de vous les communiquer (que la formule est belle !). Bien que ce Shoot'Em Up se déroule dans sa très grande majorité suivant un scrolling horizontal, Konami l'éditeur a jugé utile d'ajouter quelques trucs supplémentaires, histoire de sortir des sentiers battus du jeu de tir traditionnel. Parmi ceux-ci, notons tout particulièrement les scènes en trois dimensions qui apportent un peu d'originalité à l'ensemble. D'une qualité remarquable, Axelay présente également des armes et des monstres variés et

**Super Cup Soccer**



terrifiants. Profitant des avantages qu'offre la Super Famicom en matière de zooms et de rotations, on vous garantit du plaisir avec Axelay qui devrait voir le jour vers la fin du mois d'avril. Mais tout le monde sait bien que les dates, aujourd'hui, ne veulent plus dire grand chose.

Pas d'inquiétude à avoir en ce qui concerne **Super Cup Soccer** de Jaleco. Cette nouvelle simulation de football sur Super Famicom devrait en effet être à la hauteur de toutes nos espérances. Contrairement à Super Formation Soccer, Super Cup se déroule dans le sens horizontal, le terrain scrollant de la droite vers la gauche et inversement. Convertie du jeu d'arcade, qui fait encore rage chez les arcadiens aujourd'hui, cette simulation peut se jouer aussi bien seul qu'à deux, en compétition ou en match amical ; un scanner vous permet de savoir à tout moment où sont placés vos joueurs ; très utile pour éviter les



**Ultima VI**

longues passes en avant souvent foireuses. Programmé sur une cartouche de huit mégas, SCS sera disponible le 24 avril au Japon, trois jours après mon anniversaire, alors si vous voulez me faire un cadeau, vous saurez quoi m'offrir !

Avec **Ultima VI**, on rentre dans un tout autre domaine, celui des jeux de rôles, batailles et qui prennent la tête comme jamais. Loin d'être péjorative cette remarque est tout simplement destinée à vous mettre en garde ; seuls, les vrais joueurs, ceux qui adorent les jeux de rôles, pourront apprécier Ultima VI à sa juste valeur. D'une difficulté surprenante, cette production est encore rendue moins abordable au commun des mortels par la langue utilisée : le Tong c'est sympa, c'est vrai, l'écriture est belle, les hiéroglyphes coolos, mais pour comprendre c'est pas triste. Un jeu que l'on préférera certainement voir lorsqu'il sera en Anglais. Huit mégas de prise de crâne, annoncés au pays du soleil levant pour le 3 avril (18 jours avant mon anniversaire, mais ce n'est pas la peine de me l'offrir, en tong je n'y jouerai pas. Merci d'avance !). Après le rush des simulateurs de golf juste après la sortie de la Super Famicom, on n'entendait plus trop parler de cette catégorie de jeux. L'accalmie est désormais rompue avec **Super Birdie Rush** de Data East. Elle aussi programmée sur une car-



**Super Birdie Rush**

touche de huit mégas, cette simulation de golf se déroule entièrement suivant un scrolling multi-directionnel, où l'action est vue de haut. Un survol en trois dimensions du terrain, vous permettra de mieux apprécier les différents dénivelés. Très complet à tous points de vue, Super Birdie Rush devrait bien se comporter devant

**Smash TV**



les autres simulations de ce sport, sur cette bécane. **Smash TV** de ASCII corp est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui s'apparente à Gauntlet. Outre une réalisation globale tout-à-fait intéressante, Smash TV offre la possibilité de jouer à deux en même temps. Proposant des monstres de fin de niveaux assez originaux et toujours spectaculaires, cette production permettra

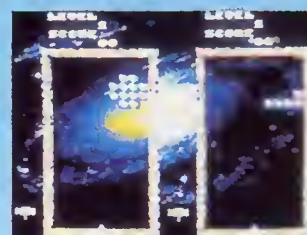


**Super Gachapon World**

également à ses acquéreurs de ramasser des armes délectables et spectaculaires. Annoncé au Tongland pour le 27 mars, il sera intéressant de savoir ce qu'il en sera réellement.

Dans la série des jeux : on ne comprend rien avant d'en voir un peu plus, nous avons le plaisir de vous présenter **Super Gachapon World**. A mi-chemin entre le jeu de tir et le jeu de simulation, cette réalisation de Yutakai (une boîte inconnue encore) devrait voir le jour dans le courant du mois de juin. Programmée sur huit mégas, on vous tiendra au courant des évolutions et du contenu de cette cartouche dès qu'on aura reçu un peu plus de renseignements. Parce que là, je vous raconte même pas le boxon, on ne sait rien, mais alors, rien du tout.

Bien que le titre ne se prête pas du tout à la chose, **Mystery Circle** est un remix de Tetris sur Super Famicom. Comme d'habitude, il faudra emboîter les formes géométriques qui



**Mystery Circle**

défileront de haut en bas et les faire disparaître des lignes ainsi constituées les unes après les autres. Proposant une option permettant de s'affronter à deux, Mystery Circle devrait être un jeu intéressant et jouissif. Malheureusement, aucune date de sortie ne nous a été communiquée. Il faudra donc attendre un peu avant de pouvoir exprimer tout notre plaisir à faire disparaître ces blocs défilants.

Avec Super Birdie Rush et bientôt **PGA Tour Golf**, la Super Famicom est loin d'être la machine comportant le moins de golfs à sa logithèque. Disponible dès le mois d'avril (le mois de mon anniversaire, si vous vous souvenez), cette simulation de golf





**PGA Tour Golf**



**F1 Grand Prix**

d'Electronic Arts a fait les beaux jours de la Megadrive. Entièrement réalisée en trois dimensions, plusieurs vues sur le terrain et sur les parcours seront proposés. Assez complète, cette simulation est plus particulièrement destinée aux puristes, son réalisme étant poussé à l'extrême.

Alors que tout le monde attend avec impatience F1 Exhaust Heat qui s'annonce dément (sortie prévu au Tongland pour le 21 février), Video Sytem est un train de finaliser sa simulation automobile à elle, perso. Ressemblant à l'excellent F1 Circus des consoles PC Engine et Megadrive, **F1 Grand Prix** vous permettra de participer aux plus grands circuits de Formule Un du monde. Pour devenir champion du monde des pilotes et pour ob-

tenir la reconnaissance de tous, vous devrez toujours bien vous placer. Très rapide et super maniable, F1 Grand Prix est contenu sur une cartouche de huit mégas et sera disponible dans le courant du mois de mars.

## PC ENGINE

Depuis que la Turbo Grafx, le modèle américain de la PC Engine, a été remplacé par la PC Engine Duo Outre-Atlantique, et, devant

le succès du CD Rom au Japon, il n'est pas étonnant de voir que de nombreux développeurs ont décidé de sortir leurs jeux sur CD. Ainsi toutes (ou presque) les nouveautés à venir seront disponibles sur ce support et non plus sur

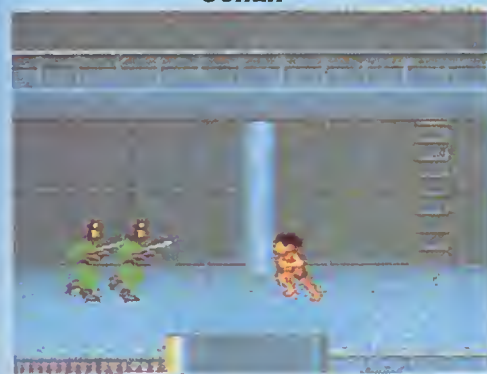


**Terra Forming**

carte. C'est dommage, on est au courant merci, mais que voulez-vous, Yachikonosan is Yachikonosan (traduction très approximative de business is business) et il faut bien que les CD Roms se vendent.

Dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal, voici **Terra Forming**. Alors que vous naviguez tranquille, pé-nard dans un vaisseau interstellaire, des milliards, que dis-je, des centaines de millions de milliards d'ennemis vous accostent et vous tirent dessus comme dans les meilleurs moments de la guerre des étoiles. Heureusement, des options salvatrices vous viendront en aide pour éliminer tous ces salopards qui ne veulent que votre peau. D'une excellente réalisation, Terra Forming est d'une rapidité tout-à-fait exemplaire. Comportant une dizaine de niveaux, ce jeu de

**Conan**



tir devrait faire parler de lui.

**Conan**, qui n'a absolument rien à voir avec le film de notre vieil ami Arnold, est un jeu d'arcade comme on aime en voir sur cette bécane. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel comme on aime en voir sur cette

# -25% de REMISE PERMANENTE sur tous les logiciels, consommables et accessoires! **Au CLUB 25, c'est moins cher 365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

**TEL: 93 09 67 24**  
**NEWS-INFOS-TARIFS**

## DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS OU D'ADHESION AU CLUB 25

( à retourner à Logiciels Service - CLUB 25  
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER  
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

Ville .....

☐ Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F), versé par chèque/CCP/mandat.

☐ Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s): ☐ AMIGA

☐ ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ PC

☐ CONSOLE(Pécisez) .....





**Valis I**

machine, tous les niveaux sont accompagnés d'une musique fabuleuse qui fait vraiment plaisir à écouter. Parfaitement bien animé et d'une difficulté croissante, ce jeu d'action devrait avoir ses fans au sein des possesseurs de CD Rom en France.

Décidément, on ne comprendra jamais comment fonctionnent ces Japonais. Après les sorties successives de Valis II, III, IV, voilà que Riot songe à commercialiser **Valis I**. On se demande vraiment pourquoi ce titre n'est pas apparu avant les autres. Peut-être moins impressionnant que les précédents, Valis reste tout de même excellent. En glissant, en dérapant, en sautant, en emmagasinant des options, en pulvérisant vos adversaires à grand coup d'épée, vous



**Slime World**

devrez délivrer votre soeur enlevée par un troupeau d'enfoirés. D'une réalisation toujours aussi bonne que les autres épisodes de la série, Valis sera disponible sur CD Rom le 19 mars, au Japon bien sûr.

Converti de la Lynx, **Slime World** est un jeu absolument répugnant. Après un mal-fonctionnement de votre engin spatial, vous êtes obligé d'atterrir sur une planète où les slimes, la gélatine gluante et les monstres dégoulinant de partout sont légion. A la recherche de pièces pour réparer, vous vous enfoncez dans des grottes franchement dégueulasses. En récupérant des objets perdus par des aventuriers passés là avant

vous, vous augmentez votre force de dissuasion. Animé par un scrolling multi-directionnel, excellent **Slime World** est un jeu original et sympathique que l'on a hâte de découvrir sur CD Rom.

Prévu au Japon pour le 13 mars, **Cloud Master** est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui tient sur une cartouche de trois mégas. Aux commandes d'un nuage volant (on arrête pas le progrès), il faudra affronter des dizaines de monstres qui ne sont pas prêts à se laisser abattre aussi facilement que ça. Vous évoluerez dans un monde assez enfantin où la bonne humeur

régne. Comportant une demi-douzaine de niveaux, **Cloud Master** devrait être une



**Cloud Master**

bonne alternative à tous ces jeux de tir spatiaux qui pullulent sur cette bécane. Connu par les possesseurs de Megadrive et de Master System, **Bonanza Brothers** est un jeu de plates-formes assez original. Dans la peau de deux gangsters, vous devez dévaliser des banques sans vous faire piquer par des gardes toujours très mal placés. En enfonçant des portes, en sautant un peu partout, en empruntant des escaliers, vous dé-

**Bonanza Brothers**



**Genocide**

couvrez de nombreux trésors cachés. Utilisant des graphismes un peu grossiers, **Bonanza Brothers** n'est pas un des titres les plus attendus du moment mais restera certainement dans une bonne moyenne de qualité.

Avec **Genocide**, vous vous retrouvez une fois de plus dans la peau d'un robot qui aura comme mission d'éliminer à vue tout ce qui bouge. Dans un décor post-apocalyptique, il faudra assurer un maximum pour ne pas vous faire buter comme un malpropre. Armé d'une épée laser et de quelques autres armes dont je vous tairai le nom pour vous en laisser la surprise, des ennemis surgis-

**Equinox Warrior II**



sant de partout essaieront de vous mettre à mal et cela tout au long de la dizaine de niveaux que comporte ce jeu. Graphiquement, peut-être un peu simple, **Genocide** devrait pourtant être doté d'une action haletante.

Disponible à partir du mois d'avril, **Equinox Warrior II** est un jeu de plates-formes et de combats dans lequel vous dirigez un samouraï de l'antiquité. Partant avec un gros handicap, la première version de ce titre



étant en effet d'une nullité sans nom, on espère que l'équipe de Namcot aura rectifié le tir. Comportant des monstres impressionnant par leurs tailles, cette réalisation vous entraînera dans un monde terrifiant où violence et sang sont les seuls mots connus.

## MEGADRIVE

Ne soyez pas déçus, amateurs de Megadrive, nous vous avons prévenus, ce mois-ci il n'y a pas grand-chose pour votre machine. En fait, le seul titre que nous vous annonçons et dont nous n'avons pas encore parlé est **Road Light**. Au volant d'un vé-

### Road Light



ritable monstre sur roues, un Truck américain si vous préférez, vous devrez aller le plus rapidement possible pour arriver au bout de la route en vainqueur. Bien sûr, d'autres sont sur vos traces et vous précèdent. A vous de rouler comme un fou, de les dépasser, de les doubler et de leur montrer de quel bois vous vous chauffez. Doté de graphismes géniaux et d'une animation tout aussi remarquable, Road Light est à mi-chemin entre la simulation et le course automobile. Très détaillé et impressionnant, aucune date n'a cependant été avancée quant à la sortie de ce soft. Une affaire à suivre...

## GAME GEAR

La troisième où la quatrième simulation de baseball sur Game Gear ne devrait plus trop tarder à venir, sa date de commercialisation étant annoncée pour le 24 avril (d'accord c'est pas pour demain, mais dans la vie vous savez, tout est relatif. Tenez, par exemple, si vous prenez la date de la fin du monde le 12 décembre de l'année 500 millions après Jésus Christ, le 24 avril est proche, très proche même!). Répondant au doux patronyme de **Hyper Pro Baseball'92** cette simulation vous transportera dans les méandres du championnat de baseball. Avec la possibilité de choisir votre terrain, changer de joueur en cours de partie, tester votre force de frappe dans la balle grâce à un mode entraînement, cette simulation devrait assurer bien comme il faut.

Ahhh, ça fait vraiment plaisir d'annoncer la sortie d'un titre comme **Monster World II**. Ce jeu d'action et d'aventure qui a connu un vif succès sur toutes les machines sur lesquelles il a été converti est prévu pour le 27 mars. Dans la peau du petit Wonder Boy, vous allez découvrir un monde merveilleux mais aussi très dangereux, où de nombreuses bestioles et de nombreux pièges vous tomberont dessus. Graphiquement fort bien réalisé, ce titre entièrement réalisé par Sega devrait être un modèle du genre. A conseiller à tous les amoureux de l'aventure et de la bagarre, même si dessins sont parfois un peu enfantins. Un jeu riche qui vous tiendra en haleine pendant de longs moments.

### Monster World II



## PROMOTION MICRO

AMSTRAD 5086

HD 40 MO  
écran VGA  
couleur

4990F TTC

WORKS II offert

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.

# MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

## LES CONSOLES

### NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER FAMICOM

ZELDA III

FINAL FIGHT

SUPER MARIO BROS 4

GOEMON FIGHT

SUPER ADVENTURE ISLAND

SUPER FORMATION SOCCER ETC...

MANETTES XE-1

ET JB KING

### GAME BOY

THE SIMPSONS

SUPER CHINES 2

NEMESIS 2

CASTELVANIA 2

BAD IN RAD ETC...

### SEGA

MEGA-CD

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM 2

GAME GEAR

SONIC

DONALD DUCK

JAMES POND II

LAKERS VS CELTICS

WORLD CUP 92'

### SNK

NEO-GEO

BURNING FIGHT

BATTLE OF DESTINY

BLUES' JOURNEY

NINJA COMBAT ETC...

## LES MICROS

LES JOYSTICKS

LES SOURIS

LES FOURNITURES

## ET AUSSI

LES JEUX ATARI - AMIGA  
AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

A BIENTÔT!



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE; après 10 achats 10% pendant 6 mois.



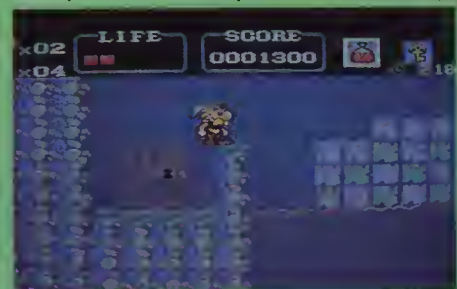


# Asterix

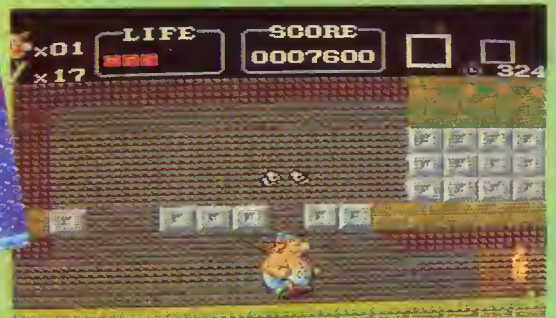
**L**es stars se succèdent et ne se ressemblent pas sur la Master System. Après Donald Duck, c'est au tour d'Asterix et d'Obélix de faire une entrée triomphale. Les Romains ont encore ourdi un machiavélique complot. Ils ont en effet capturé le druide, Panoramix, de ce petit village d'irréductibles gaulois. Inutile de vous faire un dessin, Panoramix aux mains des Romains, c'est la potion magique chez l'ennemi. La position est donc bien périlleuse et c'est pour cela que le chef du village décide d'envoyer ses deux meilleurs guerriers retrouver le précieux personnage. Voilà donc Obélix et Asterix partis

sur les routes de Gaule et de l'Empire Romain, jusqu'à Rome, car, comme on le dit souvent, tous les chemins y conduisent. Successivement, les deux compères vont visiter des endroits bien étranges où les pièges et les ennemis abondent. Mine de rien, c'est tout de même en territoire ennemi que l'on trouve le plus d'ennemis! Du légionnaire planqué sous une motte de terre ou encore camouflé dans un arbre creux, aux animaux plus ou moins belliqueux, il ne faudra pas faire de quartier. Pour ce qui est des pièges, certains niveaux atteignent un degré de vice assez surprenant et tout aussi agréable. Exemple, les jarres menant, par le biais d'un passage secret, à des plantes carnivores, des

vies supplémentaires placées sur des pièges, une plate-forme mouvante se sectionnant subitement en deux (à vous de rester sur le bon côté)... Vous le voyez, le jeu risque de vous mener la vie dure, mais heureusement, le plaisir n'en sera que plus intense. Et la potion dans tout ça? Pas question de potion de super puissance, mais de potions explosives pour éclater les murs, de potions de boue pour franchir les étendues de lave ou bien encore des potions de feu pour faire fondre la glace à certains endroits. Utiliser ces potions sera parfois bien délicat, c'est-à-dire bien drôle! Certains niveaux secrets, à la Mario, sont particulièrement bien réalisés. C'est le cas de ces niveaux où vous devrez côtoyer des crocodiles géants ou encore de celui où vous devez vous contenter d'attraper la tonne de bonus tombant du ciel. Nous autres Gaulois, nous savions bien qu'il devait tomber quelque chose du ciel! D'une manière plus générale, les écrans sont très colorés et plutôt beaux, même si un arrière-plan plus travaillé aurait été le bienvenu. Mais, bon, on ne peut pas tout avoir! De plus, chaque niveau est particulier et ne ressemble absolument pas au niveau précédent. Pas question de scènes qui



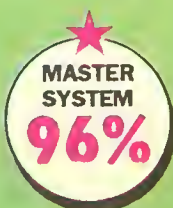




reviennent sans cesse, l'accent a été mis sur le dépaysement à chaque instant. Et, entre nous, mais ne le répétez pas, c'est une incontestable réussite! Il n'a pas que les décors qui varient d'un niveau à l'autre. Le type même de l'action change lui aussi la majeure partie du temps. Lors de certaines étapes, il faudra faire preuve de dextérité pour sauter de plate-forme mouvante en plate-forme encore plus mouvante, alors qu'à d'autres moments, la rapidité sera votre meilleur atout. Lorsque je vous parle de rapidité, je pense à ce niveau où le scrolling horizontal est continu et où la moindre perte de temps est synonyme d'échec. L'originalité se retrouve aussi dans la présentation de certains boss, contre lesquels il ne faut pas véritablement se battre, mais où il faut plutôt faire preuve d'adresse.

L'animation est, elle aussi, impeccable tout au fil du jeu. Enfin une animation qui fait honneur aux capacités de la Master System! Il en va évidemment de même pour la musique, ou plutôt les musiques, qui, toutes, sont très sympathiques. Des jeux de cette qualité, on en redemande encore et toujours. Si vous n'êtes pas encore convaincu qu'Astérix sera le jeu de l'année sur la Master System (c'est ma boule de cristal qui me le dit), essayez-le, ne serait-ce que cinq minutes, et vous serez vous aussi charmé.

**T.S.R.**



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 18**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 17**



# THUNDER SPIRITS

**E**n compétition il y a un an, pour le titre non-officiel de Shoot'Em Up de l'année, avec Hellfire, Thunderforce III (rebaptisé Thunder Spirits sur Super Famicom) avait sur Megadrive les faveurs du public.

Devant un tel succès, les programmeurs de Techno Soft ont certainement senti une tonne de thunes se profiler à l'horizon. C'est sans doute pour cette raison que ce titre, ô combien célèbre, est maintenant présent sur Super Famicom. Cette fois, pourtant, nous n'allons pas nous plaindre, car pour être beau, ce Shoot'Em Up est beau et ce n'est pas trop dire que de le dire, non mais !

Après une histoire sanglante et franchement ennuyeuse, où une planète paisible se fait détruire par de gigantesques flottes de martiens (ou autres) terrifiants et effrayants, vous vous apercevez très vite qu'aux commandes de votre croiseur inter-stellaire, vous n'êtes plus que la dernière chance d'un monde au bord du gouffre.

Dans un univers chaotique, vous voilà donc plongé au coeur d'un conflit galactique où la lutte sera chaude pour la conquête de la liberté.

Très vite, les événements se précipitent et se mettent en branle. Des dizaines d'ennemis apparaissent des quatre coins de l'écran. Souvent, il y a en a tellement, que bien des fois vous ne saurez où donner du laser. Enfin, la question n'est pas là, car, où que vous tirez, un objectif sera atteint ; le tout est de savoir si c'est le bon. En engrangeant des pastilles de couleurs servant de bonus, votre

engin spatial se customise de manière remarquable. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, des bombes à têtes chercheuses, des faisceaux Vulcan (redoutables), des rayons plutoniques viennent se greffer sur votre carlingue. Incroyablement efficaces, ces tirs ont la bonne idée de dilapider n'importe quel scolopendre qui se présente sur leur chemin.

Pour un Shoot'Em Up, Thunder Spirit est un modèle du genre. L'action est rapide et les effets spéciaux assez spectaculaires. Ce jeu, par exemple, a été le premier sur Megadrive à utiliser un scrolling sinusoïdal en guise de décor de fond. Bien sûr, cet effet spécial n'est pas le seul, mais devant le nombre impressionnant de ces derniers je préfère en rester là et ne pas vous en dévoiler d'avantage. Si le concept de Thunder Spirits en tant que Shoot'Em UP à scrolling horizontal est absolument fabuleux, l'élan d'enthousiasme s'estompé dès que le nombre de sprites, présent simultanément à l'écran, devient trop important. Une fois de plus, la Super Famicom a la fâcheuse tendance de ralentir au moment où il ne faut pas. Avec des



scrollings multi-directionnels sur deux plans qui se déplacent à toute allure, Thunder Spirits souffre d'un manque de maniabilité. Bien souvent, on est écœuré par le peu de considération qu'a le vaisseau à votre égard. Toutefois, et malgré ces défauts, sans doute aussi parce que ce titre est une légende sur Megadrive, on ne peut pas totalement le rejeter, comme on le ferait avec Danboss lorsqu'il est insupportable, ce qui arrive souvent. Un jeu de tir qui reste donc sur Super Famicom d'une bonne facture, même si on est déçu par rapport à ce qu'on en attendait.

**J'm DESTROY**



**SUPER FAMILICOM**

**80%**

EDITEUR : TECHNO SOFT  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 15  
SON : 15  
ANIMATION : 15  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



# SUPER ADVENTURE ISLAND

**B**ien connues par bon nombre d'entre vous, les aventures de Wonderboy ont très souvent soulevé l'enthousiasme des joueurs à chaque nouvel épisode. Après plusieurs passages sur Master System, Megadrive, Pc Engine, Gamegear, Wonderboy is back, cette fois-ci, c'est sur Super Famicom.

Après avoir séjourné quelque temps chez Sega, Wonderboy a changé son fusil d'épaule, ou plutôt son skate board de pied, puisque pour la première fois, c'est Hudson Soft qui est chargé de sa conversion sur le seize bits de Nintendo.

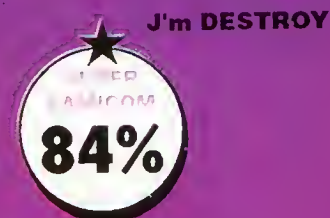
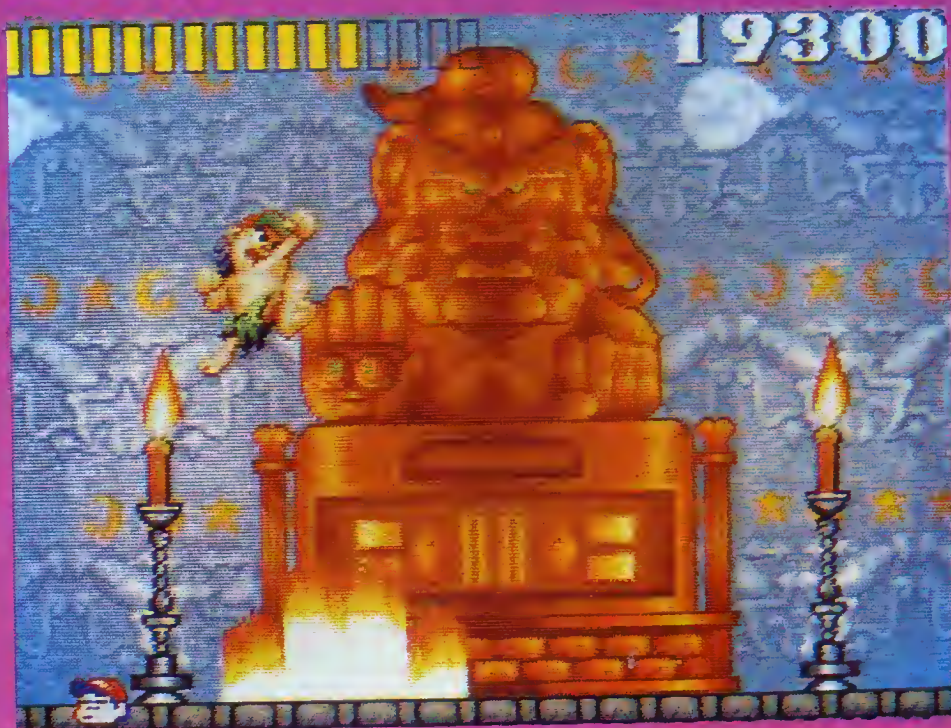
Toujours aux prises avec des tracasseries amoureuses, habituelles chez un adolescent de son âge, Wonderboy doit venir en aide à sa bien-aimée qui se voit une fois de plus prisonnière d'une bande de scélérats de la pire espèce, qui ne rêvent que d'une chose : réduire notre petit héros à l'état de cafard nauséabond.

Tout commence à la lisière d'une forêt, où de nombreux animaux tout à fait imaginaires et imaginatifs viennent vous chercher des noises. Au début, pour vous débarrasser des poursuivants lancés à vos trousses, vous n'aurez que le saut comme seul salut. Très vite cependant, vous découvrirez sur votre chemin des options qui vous permettront de vous battre, non pas à armes égales, il ne faut pas pousser le bouchon trop loin, mais elles assureront votre survie pendant un bon moment, jusqu'à ce que les affaires se corsent véritablement. Avec de petites hachettes de pierre (n'oublions pas que Wonderboy n'est encore qu'un primate, évolué certes, mais primate quand même), qui, au fur et à mesure de votre progression, se transforment en armes de plus en plus redoutables, comme des boomerangs, que vous pourrez tirer en rafale, vous cartonnez comme un fou sur tout ce qui bouge. Insecte, pachyderme, papillon, cancrelats, pour vous c'est du pareil au même, une petite pression sur le bouton de feu, et hop, les voilà réduits à l'état de cendre. Pour se déplacer plus rapidement, Wonderboy pourra également utiliser d'autres moyens de trans-

ports que la marche à pied. En empruntant des skate boards ou des chariots miniers, tel Indiana Jones dans Indiana Jones Et Le Temple Maudit, il sème la zizanie partout où il se trimballe. Tout en parcourant les différents niveaux et sous-niveaux de Super Adventure Island (il y en a trois par niveau), on découvre un monde merveilleux où les surprises sont assez conséquentes. Bien sûr, à la fin de chaque stage, notre petit héros doit se battre d'arrache-pied et venir à bout du monstre gigantesque qui le

conclut. Mais tout cela est sans compter avec votre courage légendaire.

Graphiquement Super Adventure Island est superbe. Les détails des décors parfaitement réalistes et les couleurs se marient merveilleusement à l'ensemble. A certains niveaux, notamment à celui des grottes, vous vous souvenez de celles d'Indiana Jones, on est même surpris et séduit par l'esthétisme de l'ensemble qui retranscrit à la perfection l'ambiance d'un tel endroit. Alors que l'animation des différents protagonistes de cette aventure est royalement réalisée, on reste malheureusement un peu déçu quant à la difficulté du jeu dans sa globalité. Plutôt destiné aux néophytes qu'aux véritables amateurs de jeux de platesformes, Wonderboy reste un véritable régal, une fois que l'on laisse un petit peu de côté ce détail qui, au demeurant, a tout de même son importance.



**EDITEUR : HUDSON SOFT**  
**GRAPHISME : 18**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 16**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**





# Soul Blader

Bergères. Non contents de venir troubler le paisible repos des habitants de la vallée secrète, un apprenti démon, supposé de "Gribouldinguetar" le grand (eh oui... Satan n'est pas toujours de la fête, la preuve !), s'est permis, en prime, de les projeter dans une autre dimension, voire même pour certains, de les transformer en divers animaux. Il va s'en dire qu'on ne trouble pas l'ordre universel des choses sans en payer le prix.

Seulement, comme dans tout beau conte de fées qui se respecte, les gentils peuvent toujours compter sur le courage et la force d'esprit d'un vaillant et preux chevalier. C'est ainsi qu'après avoir reçu pour mission de retrouver les sept Gems sacrés, notre héros se lance dans l'aventure. Vous incarnerez donc

ce dernier et votre rôle consistera dans un premier temps, à libérer les habitants de la vallée et ensuite, à détruire la bête. Cependant, avant de parvenir à ce résultat le joueur devra se munir de bon nombre d'objets ainsi que d'armes. Dans l'ensemble, on notera une très grande similitude avec Y-S dans le déroulement des actions.

Chacune des régions visitée devra être défaite de l'un des sbires démoniaques à la solde du vilain pas beau. De nombreux va-et-vient seront d'ailleurs nécessaires...

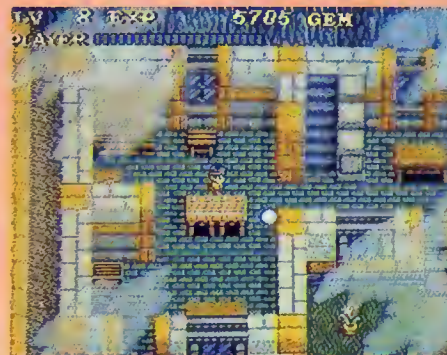
Mais ce que j'ai fortement apprécié, c'est l'idée des sous-scénarios qui, par le biais de dalles magiques, vous montre les opérations que vous devrez effectuer dans un ordre précis. Cette façon de procéder vous permettra de progresser sans jamais vous trouver réellement bloqué dans telle ou telle action. Réalisé avec plus grand soin (je vous raconte pas !) Soulblader se révèle, à mon avis, comme le meilleur du genre. Si si, mieux que Zelda, c'est pour dire ! Les musiques sont grandioses et vous transporteront au septième ciel... Quant aux graphismes et animations je peux vous assurer que les programmeurs de Enix se sont littéralement défoncés pour vous offrir ce chef-d'œuvre ! Tout y est parfait et fabuleusement animé jusque dans les moindres détails. C'est carrément du délire... collez votre œil, histoire de mater !

Pour ma part, je n'avais jamais encore vu ça et pourtant, ce n'est pas là mon premier. Quoi qu'il en soit, sachez tout de même que les textes sont en nippon mais qu'il ne feront pas le moins du monde obstacle dans votre quête. Bref, un titre qui vaut son pesant d'or.

**Sylvain ALLAIN**

Atteindrait-on enfin des sommets avec la fabuleuse 16 bits de Nintendo, plus connue sous le nom, il est vrai, de Super Famicom. Il n'en est pas moins vrai qu'avec la venue sur notre marché de la dernière super production de Enix (éditeur qui, je le rappelle, est à la base du somptueux Actraiser), les esprits retords devront se faire définitivement à l'idée que la SFC est une excellente console... Mais revenons à nos moutons. Soulblader, présenté comme la suite d'Actraiser, aux States, n'a pourtant rien à voir avec son prédécesseur, si ce n'est qu'il s'agit de la même équipe de programmeurs. Bref, les amateurs d'aventures à la sauce Zelda délicatement relevée avec du Y-S trouveront là de quoi combler tous leurs rêves les plus fous (dans la mesure du possible, évidemment). Mais trêve de bavardages, commençons...

Une fois encore, les forces maléfiques qui hantent les entrailles de notre pauvre planète, ont décidé de semer la zizanie. Et quelle zizanie mes aïeux ! Un vrai champ de batailles pour moines en pèlerinage aux Folies

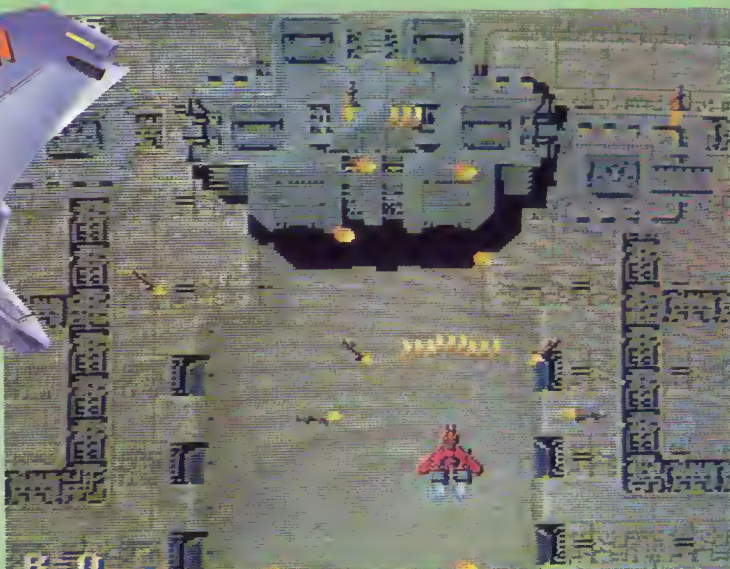


EDITEUR : ENIX  
GRAPHISME : 19  
MANIABILITE : 16  
SON : 19  
ANIMATION : 17

**SUPER FAMICOM**  
**96%**



# RAIDEN



**O**n ne présente plus ce maintenant classique shoot them up, qui, après plusieurs représentations sur diverses consoles, arrive sur la Super Famicom. Inquiétude? Oui, il y a de quoi, la Super Famicom est loin d'être la console rêvée pour ce genre de jeu, et une fois de plus, la démonstration va en être faite. Inutile de s'étaler sur l'histoire de ce jeu, qui se rapproche beaucoup de tout ce que vous avez pu voir précédemment dans le genre petit vaisseau qui casse tout devant lui. La but de la manoeuvre demeure éternellement le même : casser de l'extra-terrestre. Xénophobie, xénophobie, quand tu nous tiens ! Aux commandes de votre vaisseau, ou avion de chasse, vous allez nettoyer le sol de votre planète, infesté de vermine pour, finalement, la dégager de l'espace. Pendant qu'on y est,

autant faire les choses bien ! En chemin, vous pourrez, ça et là, grappiller un ou deux bonus, afin d'élargir votre tir, obtenir des missiles à tête chercheuse, ou encore, si la mitrailleuse classique 100 mm vous lasse, passer en mode laser. En plus de ces gadgets, vous possédez aussi dans votre soute, quelques bombes d'une redoutable puissance, pour ne pas dire d'une puissance redoutable. Une fois lâchées, elle élimineront l'ennemi aussi bien que ses divers tirs et projectiles. Inutile de vous dire qu'elle est du genre pratique dans les moments désespérés. Dans ces moments-là, on peut toujours se pendre dans le cockpit, mais ça a tout de

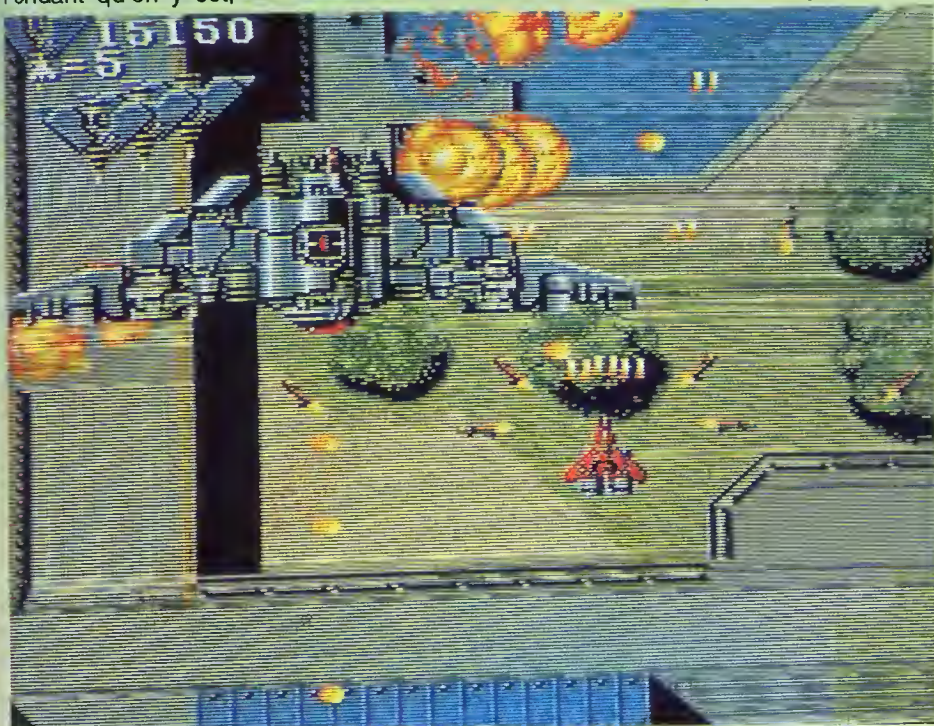
même beaucoup moins de classe. La panoplie du parfait petit shoot them up est, jusque là, parfaitement respectée. Ce que l'on peut attendre d'un tel jeu, c'est aussi de la variété et de l'imagination dans la représentation des ennemis. Et de la variété, oh! surprise ! il y en a ! Des sprites gigantesques de machines au potentiel de destruction horriblement horrible (pour dire combien c'est... horrible), par exemple. On est sans cesse surpris par la forme que parvient à prendre cet ennemi. Et les musiques ? Elles sont excellentes, mais pouvait-il en être autrement sur la Famicom ? Mais alors où est le problème, vous demanderez-vous ?

La principale qualité d'un shoot them up est sa rapidité, et avec Raideen, on est loin, mais alors là, très loin, d'être satisfait. Le scrolling vertical est lent. Trop lent pour faire de Raideen, un jeu génial. Il est si lent que le jeu en devient très (trop?) facile. Alors que la version NEC était un véritable enfer, celle sur Famicom tient plus de la balade en trottinette à réacteur. Mais si les atouts sonores et graphiques sont incontestables, la médiocrité de l'animation vient gâcher le tout. Il semblerait que l'animation soit la tare de la Super Famicom et les programmeurs devraient sérieusement songer à arrêter de faire dans le shoot them up. Alors, un conseil : si le shoot them up c'est votre truc, essayez donc de voir ailleurs sous peine d'une grosse déception.

**T.S.R**



**EDITEUR : MICRONET**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 9**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 16**





# PAPERBOY 2



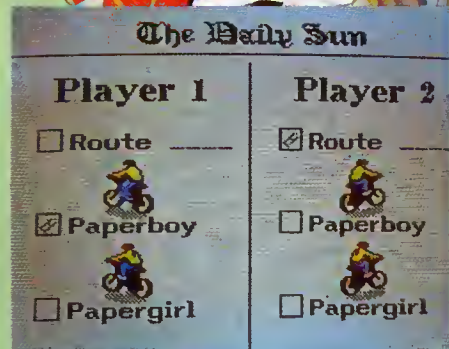
**R**arement un jeu n'a connu autant de machines différentes. Commercialisé il y a bien maintenant cinq ans sur micro-ordinateurs ludiques, Paperboy a connu un succès quasiment mondial. Converti tour à tour sur Master System, NES, Lynx, Megadrive, Gameboy et j'en oublie peut-être, Paperboy est désormais disponible sous le nom de Paperboy II sur Super Famicom.

Que faire lorsqu'on est un teenager, et qui plus est, un teenager américain, durant les grandes vacances pour se faire un peu de thunes, histoire de sortir avec sa copine à la rentrée ? Voler ? Non, c'est pas beau. Demander la charité ? Non, c'est kek'chose que vous pouvez pas faire. Travailler ? Ah oui, ça c'est une idée.

Ce matin-là, vous vous précipitez donc sur le journal local à la rubrique des Petites Annonces. Très vite, votre regard est attiré par une annonce demandant un coursier à bicyclette pour distribuer le journal du jour. Après une brève discussion avec le patron, vous voilà parti pour votre première journée de labeur, avec la liste des habitants abonnés et ceux qui ne le sont pas. A vous de ne pas vous planter et de distribuer le journal là où il faut. Faites attention, car si, à la première erreur, votre patron passera l'éponge, très vite son attitude envers



vous pourra se retourner en votre défaveur. Au guidon de votre vélo, pédalant à vaille que vaille et arpentant les rues de la ville, les habitants ne font guère de cadeaux à Paperboy. Bien loin d'y faire attention du début à la fin de sa livraison, ils n'arrêtent pas, en fait, de lui mettre des bâtons dans les roues. Entre les joggers qui courent comme si de rien n'était, les tondeuses à gazon qui deviennent folles, les voitures qui ne s'arrêtent pas au feu rouge et les chiens qui se soulagent la vessie en plein milieu de la rue, les affaires du Paperboy local ne s'arrangent pas des masses. Pour accomplir sa mission et pour garder sa place, il faudra non seulement devenir un virtuose du guidon et de



la pédale, mais également être un as de la précision, en envoyant correctement les journaux dans les bonnes boîtes aux lettres, ce qui n'est pas une mince affaire. Toujours animé par le même scrolling oblique, Paperboy, est sur Super Famicom d'une excellente réalisation. Bien que certains bruitages soient assez catastrophiques pour les oreilles, d'autres mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance d'une petite bourgade américaine. D'une réalisation global plutôt bonne, Paperboy est malheureusement un jeu qui manque complètement d'intérêt. C'est d'une répétitivité affligeante et même si au départ, on peut trouver Paperboy amusant, très vite on comprend le malheur qui s'abat sur nos épaules. Décidément, et malgré toutes ces années, Paperboy est un jeu que je n'ai jamais aimé et que je n'aimerai jamais. Si ça, ce n'est pas du parti pris, je ne sais pas ce que c'est !

**J'm DESTROY**

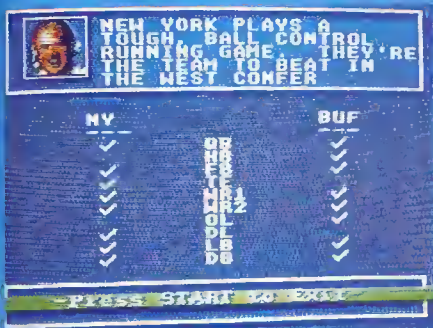


EDITEUR : MINDSCAPE  
GRAPHISME : 16  
SON : 16  
ANIMATION : 16

**SUPER  
FAMICOM  
62%**



# JOHN MADDEN



**J**ohn Madden est de retour, pour combler les possesseurs de Famicom, et les fans de football américain, les deux espèces n'étant pas incompatibles comme le Professeur Von Braume a bien voulu le croire. Vous allez, une fois de plus, devoir marquer des touchdowns, plaquer avec sauvagerie l'adversaire, grappiller le

moindre petit yard... Le tout pour remporter le match ou bien le championnat. Les techniques d'attaque et de défense sont toujours présentes et toujours aussi nombreuses. A chaque fois que vous devez en choisir une, vous aurez, dans un cadre, la figure de déplacement de votre équipe. Qu'est-ce qu'une figure de déplacement de l'équipe? C'est un gribouillis, aussi clair qu'un lot de hiéroglyphes sanskrits pour le novice (c'est-à-dire 90% de notre belle population) sur lequel partent une dizaine de flèches, des blanches, des jaunes, des rouges et qui vous permet de voir, avant qu'ils ne s'exécutent, les divers mouvements de votre équipe. On ne peut pas dire que le football américain ne fasse pas appel à la stratégie! Côté défense, on ne chôme pas non plus, puisqu'en fonction de l'attaque, de la situation, de la nature du terrain, de la force du vent... il faudra s'adapter et faire le bon choix tactique. Sur le terrain, vous dirigerez le joueur de votre choix, généralement le porteur du ballon si vous êtes à l'attaque, et il faudra alors jouer d'adresse et de rapidité pour slalomer au travers de cette foule de barbares de 2m10.

Plus que difficile, ce n'est franchement pas évident dans les premiers temps. Bien sûr, vos performances dépendront de l'équipe sélectionnée. Vous aurez le choix parmi une palette d'équipes, plus qu'honnêtes, parmi les-



quelles on retrouvera avec plaisir les plus célèbres. Vous choisirez aussi le temps, le vent, le style du match ou de la compétition... Bref, toute une foule de paramètres qui rendront le jeu beaucoup plus sympa. Jouer sur un terrain glissant peut très vite devenir une épreuve plus que dif-



ficile! Alors quoi de neuf, docteur, avec cette version de John Madden sur la Super Famicom? A vrai dire, les changements ne sautent pas aux yeux et la version SFC se rapproche beaucoup (trop) de la version Megadrive. L'animation ne possède peut-être pas la même fluidité que sur la Megadrive, tout en restant correcte, je vous rassure.

Tout comme son homologue sur Megadrive, John Madden demeure un jeu excellent, mais en le voyant venir sur la SFC, on aurait pu s'attendre à quelques changements bien sympathiques et, justement, côté changements, on ne pouvait pas être plus déçu.

Voilà en fait une conversion en bonne et due forme. Amateurs de nouveautés, ne vous emballez donc pas; quant aux amateurs de football américain n'hésitez pas, vous ne pourrez qu'apprécier John Madden.

**T.S.R.**



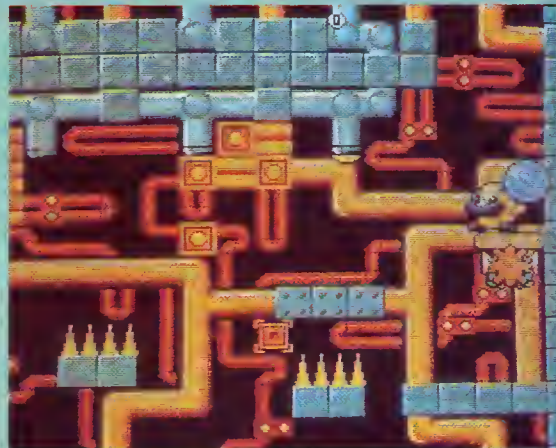
**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 13**  
**SON : 12**  
**ANIMATION : 12**



# SUPER WATER BOMB

**D**ans un monde où l'on aimait les farces, l'humour, les plaisanteries, l'Eclectique, la bonne humeur et la joie de vivre, où en somme on avait bon goût, il survint une force maléfique et monstrueuse. Comme tout le monde le sait, "le rire est le propre de l'homme", alors, plein de courage et armé de vos meilleures bombes à eau, vous allez mettre bon ordre dans tout cela. On ne plaisante pas ici, enfin, si, on plaisante beaucoup mais ça ne rigole pas! Enfin si, ça rigole mais, enfin... bref... je passe, joker! Grâce à vos bombes à eau assez dévastatrices, vous pourrez mettre en échec tout un monde mesquin et pas drôle du tout. Le truc pratique avec une bombe à eau, c'est qu'il y a de l'eau à l'intérieur! Pour un scoop, c'est un scoop! C'est-à-dire que lorsqu'elle explose, elle éclabousse tous vos assaillants sur un assez grand rayon. Expéditive et propre, la bombe à eau devrait, en 2017, équiper les armées d'écologistes. Vous voici parti dans des paysages riches en couleurs et où vous attendent bien des surprises. Première et non la moindre des surprises, la façon qu'ont les monstres d'apparaître. Surgissant d'une dimension

parallèle, ils vous agressent sans prévenir, ce qui bien souvent ne vous laisse que très peu de temps pour réagir. Ajoutez à cela des décors aussi beaux qu'ingénieux, qui bloqueront la plupart de vos bombes à eau si vous ne vous méfiez pas, et vous obtiendrez un cocktail hallucinant qui a failli faire de Super Water Bomb le coup de cœur du mois. Outre ces décors et ces cohortes de monstres, vous devrez franchir aussi de nombreux pièges, comme ces plantes carnivores dont il faudra éteindre les ardeurs dévorantes, à grand renfort d'eau. Mais comme tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous pourrez aussi trouver des tonnes de bonus, parfois bien amusant. Imaginez un



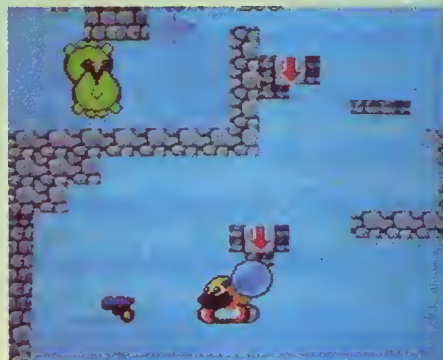
instant votre bombe à eau doublant de volume! Les boss de fin de niveau sont eux aussi surprenants. Du lapin géant au cousin d'un sombre rejeton de Shub Niggurath, ils ne manqueront jamais de vous amuser autant que de vous tuer, ce qui ne veut pas dire qu'ils vous feront mourir de rire! L'animation est impeccable, les sprites ne souffrent à aucun moment du syndrome "sapin de Noël" et le scrolling multidirectionnel suit parfaitement sa course, sans aucun accroc. C'est un délice tant l'action est rapide et vive. Pas le temps de s'ennuyer une seconde, il faut toujours être aux aguets, un monstre peut surgir à tout instant! Les programmeurs n'ont pas oublié d'accompagner ce Super Water Bomb d'une musique tout aussi super qui, sympa à l'extrême, colle parfaitement avec le jeu. Enfin une harmonie au sens propre comme au figuré! Ce n'est pas du Mozart, mais l'ambiance n'en est que meilleure! Vous le voyez sans peine, Super Water Bomb est un jeu plus qu'excellent qui vous fera passer des moments excellents. Et puis, si l'on a l'occasion de s'amuser, pourquoi se priver? Non, mais c'est vrai!

**T.S.R.**

**EDITEUR : TAITO**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 16**

**PC ENGINE**

**91%**





# NINJA GAIDEN

l'éditeur principal de la NEC, à savoir Hudson Soft, vient de reprendre l'un des jeux favoris de la Nintendo : Ninja Gaiden. Vous devriez tous, sans exception aucune, connaître ce titre par cœur, puisque déjà sorti sur la Lynx et la Game Gear ; il est aussi prévu

sur Game Boy. D'ores et déjà, je peux vous dire que c'est une grande réussite. Les sprites des personnages sont assez petits en regard des décors, mais c'est certainement grâce à leur petitesse -relative, car on n'a pas à faire à des Lemmings ou à des fourmis Mambala- que la maniabilité de votre Ninja est excellente et qu'une abondance de sprites à l'écran, aussi grande soit-elle, ne ralentit en aucune façon et à aucun moment le cours du jeu. Et ça, c'est très fort !

Comme vous l'avez compris, vous vous glissez dans la peau de ce Ninja et, armé de votre Ninja-to, qui vous a été confié par le Dragon-Shaolin, vous allez devoir affronter mille et un dangers mortels qui vous attendront avec délectation, sur de nombreux niveaux composés eux-mêmes de sous-niveaux.

Bien entendu, un monstre de fin de round vous attend et il est toujours cinq ou six fois plus gros que vous, très bien animé, toujours très original et plus ou moins difficile. Mais dans la majorité des cas, il est plutôt facile, comparé à tous les périples qui vous attendent et qui sont autrement plus insurmontables.

Parfois, il faut dire que ça en devient même crissant tant c'est difficile aux niveaux supérieurs, car lorsque vous avez une nuée d'ennemis vous sautant dessus et qu'il n'y a qu'une seule tactique



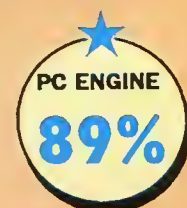
(très difficile à appliquer) pour en venir à bout, on peut dire que les programmeurs se sont creusé le ciboulot pour nous donner en pâture un jeu pareil.

Heureusement pour vous, ils ont aussi pensé -et ils ont bien fait- que vous auriez besoin de différents bonus qui sont très nombreux et très utiles. Vous disposerez, en vrac, de bouclier d'invincibilité, de shurikens-boomerangs etc... et vous pourrez même arrêter le temps en prenant le bonus-sablier ! Toutes ces actions, vous les accomplirez en vous agrippant aux murs tel un Spiderman Japonais. Bref, dans le domaine des astuces et des gadgets (très utiles !) ce n'est pas ce qui manque, vous le verrez. A noter qu'après chaque fin de niveau, apparaîtra une sorte de mini dessin animé qui vous fera comprendre, plus en détail, la trame du jeu. Les bruitages sont corrects, mais les musiques sont somptueuses, très variées et très agréables à nos oreilles de lutins. Encore une dernière chose : lorsque vous aurez battu le dernier des derniers combattants, appelé "Grand Schtroumpf Cosmique", vous pourrez vous estimer heureux et surtout très bon, car même avec des continus infinis, ce n'est pas évident. Alors en guise de conclusion, qui, je l'espère, ne sera pas trop longue, ce qui n'est pas toujours le cas et, peut-être,



n'avez-vous pas forcément envie de lire nos conclusions, où l'on y met en général tout et n'importe quoi ; alors ça vaut pas le coup. Donc, en guise de conclusion, je crois que la meilleure façon pour vous de vous rendre compte de la qualité de ce soft, c'est tout simplement de se le procurer, car je vous garantis des heures et des heures de divertissement...

**TRAZOM**



**EDITEUR : HUDSON SOFT**  
**GRAPHISME : 16**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 16**







# Mr Don

**S**i vous êtes d'une nature sensible, si vous êtes l'une de ces âmes appréciant le Beau à sa juste valeur, un conseil, planquez-vous, vous risquez d'être plutôt déçu! Mr Don Adventure est ce que l'on nomme couramment un shoot them up. Un de plus! Quelle fluidité dans le mouvement de ce petit vaisseau, si hideux qu'on le croirait dessiné par Jean-Paul Gaultier! Question rapidité, on est absolument pas en reste. Les déplacements et le scrolling horizontal sont vifs et permettent d'entreprendre des actions très têtes-brûlées, combinant chance et adresse. Vous n'aurez ainsi aucun problème lorsque, pris sous une pluie d'assiettes ou d'objets similaires, il faudra enchaîner esquivé sur esquivé. De même, contre certains boss, comme ce robot gigantesque explosant au seuil de la mort, il vous faudra faire preuve d'une surhumaine célérité. Comme vous pouvez vous en apercevoir l'action sera au rendez-vous. Dommage que quelques notions de bon goût ne le soient pas, elles. Je ne dis pas que l'on ne pouvait pas faire plus laid, non, non, pas du tout. Je dis seulement qu'il aurait fallu y mettre de la bonne volonté pour y parvenir. Ignorons cet insignifiant vaisseau spatial, il reste néanmoins un champ protecteur ressemblant plus à une orange en rotation qu'à autre chose, un boss de fin de niveau au physique de bonze, des vaisseaux adverses semblant vouloir faire concurrence à notre mirifique Art Moderne... j'en oublie, mais je ne voudrais pas vous affliger plus longtemps. Mais j'en reviens au jeu en lui-même. Au milieu d'un nombre incalculable de monstres difformes, vous allez donc petit à petit progresser, détruisant des boss sans saveur et ramassant, dans des espèces de jarres géantes, quelques bonus. Ces bonus seront, comme vous vous en doutez, essentiellement des bonus d'armement. Mais

une fois encore, rien de spectaculaire dans les variations d'armes. Les tirs sont toujours aussi ridicules et je cherche encore l'utilité des bombes puisqu'il n'y a pas de construction au sol. Heureusement pour le jeu, la musique ne vient pas l'enfoncer davantage. Elle est même, à certains moments, plus que correcte, mais elle n'est pourtant jamais assez géniale pour remonter le niveau général. Bien sûr, si le laid ne vous dérange pas, ou si, a contrario, il vous attire, vous trouverez sans doute que Mr Don Adventure est un shoot them up bien sympa. Après tout, ce n'est en fin de compte qu'un vulgaire shoot them up dou-

blé d'une réalisation d'un goût douteux... Si l'art moderne a ses défenseurs (et ses détracteurs), Mr Don Adventure saura sans aucun doute avoir les siens! C'est dommage, mais c'est comme ça!

**T.S.R.**



EDITEUR : I'MAX  
GRAPHISME : 08  
MANIABILITE : 15  
SON : 14  
ANIMATION : 16

PC ENGINE

**67%**



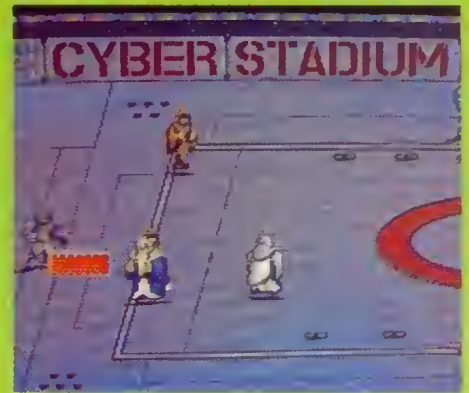
# CYBERDODGE



arrivent sur le terrain au nombre de quatre, plus trois acolytes sur les bordures du camp adverse, pour y abattre, quand la balle leur parvient, le maximum de joueurs. Vous ne perdez que lorsque vos quatre joueurs sont Hors Service, ce qui arrive toujours plus vite qu'on ne le souhaite. Rajouter à tout cela quelques coups spéciaux et totalement illicites, et vous obtiendrez un Cyberdodge dans ses grandes lignes. Après, tout n'est

contre parmi les six qui vous seront proposés : sur une autre planète, dans un stade, dans une arène, en ville... de quoi ne pas se lasser trop vite.

Bien sûr, ce décor n'a aucune répercussion sur le jeu, c'est juste un effort esthétique. Pour une fois, on ne va pas se plaindre. En tournois, vous retrouverez ces équipes et ces lieux que vous traverse-



**C**ette fois, il va falloir puiser dans vos souvenirs d'enfance, lorsque vous parcouriez, en courant frénétiquement, le béton du sol de votre cour de récréation, en évitant de vous prendre entre les dents une balle qu'un crétin plus costaud que vous s'amusait à vous lancer. Vous l'avez compris en lisant ces quelques

qu'affaire d'esquives, d'interceptions, de blocages, de sauts...

Vous aurez dans cette partie, la possibilité de jouer en tournois ou lors d'un simple match exhibition. Dans un match simple, vous aurez la possibilité de jouer à deux, ce qui est toujours beaucoup plus sympa, surtout lorsque vous êtes le plus fort. Dans ces matches, vous sélectionnerez vos équipes parmi les six existantes. Chacune de ces équipes possède ses points forts, ses astuces et ses caractéristiques. Ainsi, vous pourrez vous mettre à la tête d'une équipe de robot ou encore à la tête d'une autre de ninja. Le décor de fond change lui aussi puisque vous pourrez choisir le lieu de la ren-

rez successivement avec l'équipe (plutôt minable) que la console aura mise à votre disposition. Six matches, c'est peu. Même s'ils ne sont pas toujours easy, easy, on en fait vite le tour.

On fait tout aussi vite le tour des décors et des équipes qui ne sont franchement pas suffisamment nombreux.

Sur des graphismes sommaires, une animation qui, parfois, à l'étrange idée de ralentir et des musiques qui sont insipides, l'action vous tiendra en haleine au moins deux bonnes minutes.

Oh, oui! Au moins! Cyberdodge est un jeu bien loin des meilleures réalisations sur la NEC.

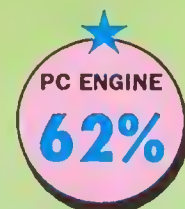
Si encore la balle aux prisonniers était notre sport national, il y aurait des amateurs, mais là...

En un mot comme en cent, Cyberdodge saura combler une seule catégorie de joueurs : les collectionneurs maniaques.

**T.S.R.**



lignes d'un réalisme saisissant, je vais vous parler de la balle aux prisonniers. Avec Cyberdodge, on entre dans le monde des adultes. Un monde plus grand, plus fort, plus fortuné, mais qui, je vous rassure de suite, est toujours aussi bête. Voilà pourquoi, la balle aux prisonniers y a toujours ses adeptes. Il y a pourtant de légères variantes aux règles que nous avons tous connues. Tout d'abord, ne perd que celui qui meurt. C'est plus expéditif que la version moins de dix-huit ans, mais c'est aussi beaucoup plus salissant, chaque coup porté suffisamment violemment donnant naissance à une gerbe de sang. Les membres de chaque équipe



**EDITEUR : TONKIN HOUSE**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 13**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 12**



**S**ur Neo-Geo, on connaissait déjà un remix futuriste de baseball, avec l'extraordinaire Super Baseball 2020. Cette fois-ci, c'est le football qui est à l'honneur, avec cette simulation complètement surréaliste et délirante, qui déplace partout à travers le monde des foules considérables, dans les stades de la renaissance terrienne.

Las des sports pour femmelettes endimanchées, les informaticiens et les bio-généticiens moléculaires ont développé et mis au point des robots footballeurs incroyablement sophistiqués. Sur le terrain, ces robots se comportent comme de véritables joueurs, leur panoplie de coups est toutefois bien plus fournie qu'un Platini ou qu'un Papin. Ainsi, chacun des joueurs possède ses propres qualités, mais seuls parmi eux, quelques-uns peuvent effectuer l'ensemble des techniques. Si chaque joueur possède sa propre technique offensive, il dispose également d'une technique défensive tout-à-fait hors du commun. Plusieurs coups peuvent donc être portés à l'adversaire en possession de la balle. Entre les tacles hyper-puissants, les grands déboulés à l'épaule en avant, projetant le malheureux au sol, et les tirs de balles en caoutchouc qui destabilisent un instant et font perdre la balle au joueur touché, les possibilités de réta-mer l'adversaire et de le mettre au tapis sont nombreuses.

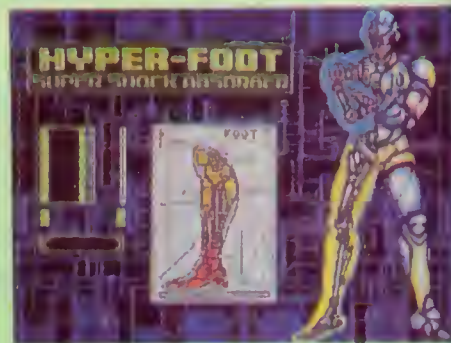
Pour mieux vous situer le décor, il faut savoir que cette simulation il y a, comporte huit équipes. Pour être champion, il faut bien évidemment sortir vainqueur des sept matches qui sont organisés. En cas



# SOCCER BRAWL

d'égalité entre deux d'entre elles, une séance de tir au but est organisée. A vous de la gagner pour passer au match suivant, et ainsi, gravir un échelon de plus dans la hiérarchie des clubs les plus prestigieux de la galaxie. Chacune des équipes est composée de six joueurs, le gardien de but compris. Bien qu'un petit peu restreint, le nombre de joueurs convient parfaitement à Soccer Brawl, puisqu'il

assure au jeu une rapidité plus grande. Toujours par



souci de rapidité, mais aussi pour rendre les parties moins hachées, certaines règles, notamment les fautes et les hors-jeu ont été abolies ou modifiées. Les touches par exemple, existent encore, mais sont assez différentes de celles que l'on connaît dans notre football contemporain. Dans Soccer Brawl, la balle ne doit pas seulement franchir la ligne de touche, mais y rester.

Cela signifie que si la balle est suffisamment puissante (et elle l'est souvent), un champ de force la remettra automatiquement dans l'aire de jeu, un peu à la manière d'un palet sur la glace d'un terrain de hockey.

Durant la partie, plusieurs types de tirs sont envisageables ; chaque joueur peut donc décocher de véritables boulets de canon en maintenant le bouton de tir enfoncé, faire des passes précises, dribbler ou sauter au-dessus de l'adversaire, qui, dans un dernier élan de désespoir, essaiera de vous chouraver la balle par de grands coups de tatanes là où il ne faut pas. Alors que le terrain se déplace suivant un scrolling multi-directionnel remarquable, l'ensemble du jeu se déroule horizontalement. Les douze joueurs présents se déplacent rapidement et sont d'une animation tout-à-fait exceptionnelle. C'est un véritable plaisir que de les faire courir ou de les injurier lorsque vous n'êtes pas content de leur prestation.

Prenant, exaltant et motivant, Soccer Brawl est une réussite sur Neo-Geo, une de plus me direz-vous, mais cette fois, il n'y a aucune restriction.

Avant de nous quitter, une dernière petite chose encore : en jouant à deux à Soccer Brawl, l'extase est quasi totale. Laissez-vous emporter par cette simulation futuriste, vous ne le regretterez pas.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SNK  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 18  
SON : 18  
ANIMATION : 18  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

NEO GEO

**93%**



# CHIP 'N DALE

## RESCUE RANGERS



**D**u bon, du très très bon, vous en rêvez ! Ne cherchez plus, en voilà... Avec cette nouvelle super production de Walt Disney et de la célèbre firme Capcom (dont la réputation n'est plus à faire), l'éditeur nippon frappe fort, très fort. Si vous aviez craqué pour Duck Tale, inutile de préciser ce qui va arriver lorsque vous tomberez devant Chip'n Dale. Aujourd'hui, pratiquement tous les jeunes connaissent les célèbres Rangers du Risque, vous savez, la petite bande de rongeurs, toujours prête à soutenir la veuve et l'orphelin et dont les principaux belligérants sont Chip et Dale, plus connus en France sous le nom de Tic et Tac.

Une fois encore, nos pauvres amis se retrouvent confrontés à une bien étrange situation : le chat de leur voisine Mandy a disparu et, de surcroît, une faune d'êtres biscornus et z'étranges se développe à une vitesse grand V dans la ville. Des robots-chiens sèment la zizanie, des souris

métalliques se baladent sur les lignes de haute et, pour clore le tout, toute une foultitude de vilains-pas-beaux perturbe la vie quotidienne de bien des habitants.

Fat Cat (ou Catox) l'ancestral ennemi juré (balaïse cong !) de Tic et Tac, serait-il à la base de cette sinistre disparition ?

Chip'n Dale se présente comme un jeu de plateforme pur et dur avec tout ce que cela comporte. Nos deux héros devront faire preuve d'ingéniosité et de courage pour déjouer le plan machiavé-

lique de ce gros scélérat de Matou (bouh le vilain !).

Bon nombre d'options leur seront accessibles, de même qu'ils pourront faire appel à leur amis, en fonction de certaines situations. Par exemple Zipper (ou Rusor) éliminera automatiquement tous les adversaires présents à l'écran.

Il existe aussi un moyen très simple de récupérer des vies. Il suffit, pour ce faire, de récupérer un total de 50 fleurs ou de réunir dix étoiles pour obtenir un 1UP.

Certain objets serviront de projectiles très efficaces contre les affreux et permettront aussi de passer un obstacle.

Ce qui fait sans nul doute le point fort de ce jeu délirant, c'est l'option de joueur qui offre la possibilité (comme chacun sait) de s'éclater à deux simultanément, tout en se foutant sur la tronche, histoire de régler ses comptes, si vous voyez ce que je veux dire...

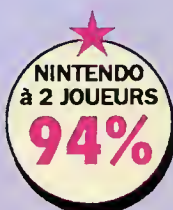
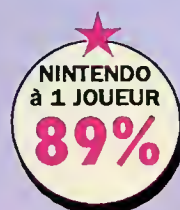
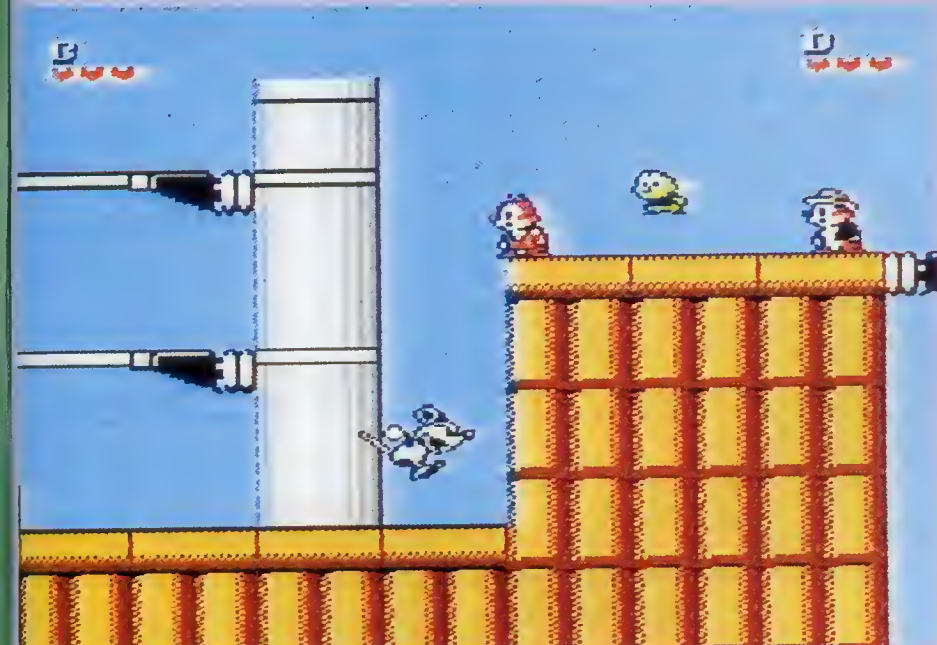


Decidément, Capcom reste incontestablement l'un des meilleurs éditeurs développant pour la Nintendo 8 bits. Les graphismes raviront les amateurs et les fervents de Walt Disney, qu'il s'agisse des décors ou des personnages, on reconnaît sans la moindre hésitation le style de la firme Américaine qui a su, par le passé, faire rêver petits et grands. Quant aux animations, elles feraient sans aucun doute l'unanimité. C'est rapide, fluide et d'une maniabilité à toute épreuve, surtout lorsque l'on joue à deux. Chacun des joueurs peut prendre l'autre dans ses papattes fortes et musclées, histoire de lui baiser le front euh... Afin de l'envoyer, tel un obus, sur la face abrutie d'un des sagouins d'en face.

Je ne vous ferai pas un dessin à propos des effets sonores et des musiques (balaïse), c'est tout simplement cool !

Personnellement, un must à ne pas manquer.

**S.A.**



**EDITEUR : CAPCOM / DISNEY**  
**GRAPHISME : 19**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 16**

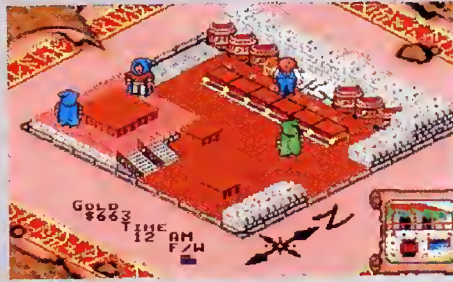
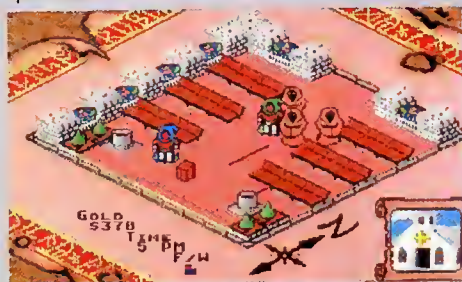


**T**ranquillement assis près d'un feu, vous laissez votre maître en sorcellerie, Thalmus le sage, vous narrer les grandes lignes de la légende des Anneaux du Pouvoir. Au commencement étaient les Ténèbres. C'est alors que vint Nexus, le sauveur de l'humanité qui, grâce à sa Baguette de Création, parvint à chasser les Ténèbres. L'Age d'Or de l'humanité venait de commencer. La haine, la douleur, l'envie et la peine y étaient inconnus et chaque homme partageait une parfaite félicité. Mais le Démon, Void, envieux et jaloux des pouvoirs de Nexus, décida de s'emparer de la Baguette. Nexus et Void se livrèrent alors un terrible combat durant lequel la baguette fut brisée. L'Age d'Or était terminé, le chaos pouvait enfin entrer librement et harceler l'humanité toute entière. La Baguette, enfin ce qu'il en restait, fut séparée en douze anneaux. Nexus et Void en possédaient six chacun, et ils décidèrent de les dissimuler pour éviter que l'autre partie ne les retrouve. Cinq cents ans après, vous voilà prêt à partir, vous, Buc (bidibidi! Hi! Buc !), pour la quête la plus insensée possible. Heureusement, vous n'êtes pas le seul fou de la région. Cinq compagnons seront tous prêts à vous accompagner : un chevalier, un archer, une illusionniste, un nécromancien et enfin, un enchanteur. Que de magie, que de magie ! Vous-même êtes un apprenti sorcier. La conséquence de ce nombre faramineux de



# RINGS OF POWER

magiciens dans l'équipe, c'est que le nombre de sorts est proportionnel : il y en a plus de cent différents ! Vous allez donc devoir parcourir le monde à la recherche d'anneaux qui sont on ne peut plus bien cachés. Pour cela, vous vous baladerez dans des villages où vous pourrez faire vos classiques achats de



nourriture et de matériel, mais où il faudra aussi faire un brin de causette. En effet, vous aurez la possibilité de discuter avec chaque personne que vous rencontrerez. C'est bien évidemment dans ces longues discussions dans la langue de Shakespeare que vous récolterez les renseignements les plus utiles. Vous pourrez aussi utiliser votre argent pour délier les langues : "Eh ! Pssss ! Dix pièces d'or ça te tente ?". Il n'y a pas d'époque pour la corruption. Une fois les renseignements

en poche, vous partirez dans la nature, et quelle nature ! La carte, celle que vous trouverez au collège de Sorcellerie, vous donnera un aperçu du gigantisme des lieux. Prévoyez plusieurs jours de vacances pour en faire le tour ! En bateau, à dos de dragon ou de dinosaure, la balade risque de durer. De plus, certains lieux ne sont accessibles qu'avec un certain mode de transport. Vous n'avez pas fini de vous casser la tête !

Chaque lieu est accompagné d'une musique différente. Rien de fantastique dans ces musiques, mais l'on reconnaîtra au passage certains airs célèbres comme le Carmina Burana, qui ne rend pas mal du tout. Le

gros défaut de ce jeu : son animation. Les mouvements du personnage sont saccadés et le scrolling multidirectionnel, quant à lui, avance au pas. Il y aurait franchement de quoi être dégoûté si l'intrigue et l'intérêt du jeu ne venaient à eux seuls combler cette énorme lacune. Les recherches dans ces milieux souvent très hostiles sont passionnantes. Même si l'aventure est un petit peu dure à démarrer, car le moindre ennemi a tendance à vous réduire en purée ; on se prend très vite au jeu et à cette quête grandiose, au bout d'une heure ou deux. Que tous ceux qui se sentent l'âme d'un barbare se rassurent, il y a aussi des combats. Pour chaque combat, l'écran changera, et vous vous retrouverez, vous et votre groupe, seul à seul avec vos ennemis.

Toutes les scènes de combats sont animées et vous laissent choisir librement les attaques à employer. Tous n'est que magie, il n'y a pas de corps à corps violent, avec tripes qui volent et intestins qui finissent en cache-nez. Même les ours usent de magie !!

Rings Of Power est un jeu complet qui, si l'on passe une animation de qualité médiocre, vous proposera une aventure à la mesure de vos espérances. Et pour une fois qu'il ne s'agit pas d'un bête jeu d'aventure "moi voit, moi tue", et que l'on peut discuter avec à peu près tout le monde, profitez en !

T.S.R.

MEGADRIVE  
81%

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 15  
SON : 14  
ANIMATION : 08  
MEGADRIVE FRANÇAISE



# STAR WARS

De plus, les inconditionnels de la saga seront ravis de retrouver les principaux prota-gonistes de l'affaire et ils pourront, en outre, les interpréter à certains moments. C'est ainsi que commençant en interprétant le Jedi dans l'âme qu'est Skywalker, ils pourront aussi se mettre dans la peau d'un Han Solo ou d'une Princesse Leia.

Autre atout de ce jeu : sa difficulté. On ne peut vraiment pas dire que Star Wars soit un jeu qui se termine facilement. Bien sûr, il y a pire, mais le jeu vous promet de longues heures de jeux et de recherches. On ne manque pas non plus de retrouver Le Thème musical de la Guerre des Etoiles, de quoi vous mettre dans l'ambiance dès les premières secondes de la partie ! L'animation est plus que correcte et les graphismes, sans être particulièrement beaux, ne sont pas mal du tout ; en d'autres termes, on ne confond pas un garde de l'Empire avec un homme des sables. Star Wars est donc un jeu loin d'être mauvais, que tout Star Wars Maniac qui se respecte devra se procurer. Et si jamais le seul nom de Star Wars vous donne des boutons, ne vous inquiétez pas, une fois encore, Nintendo assure ce mois-ci.

Alors tournez les pages et vous trouverez votre bonheur !

**T.S.R.**

**EDITEUR : JVC**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 13**  
**SON : 14**  
**ANIMATION : 12**

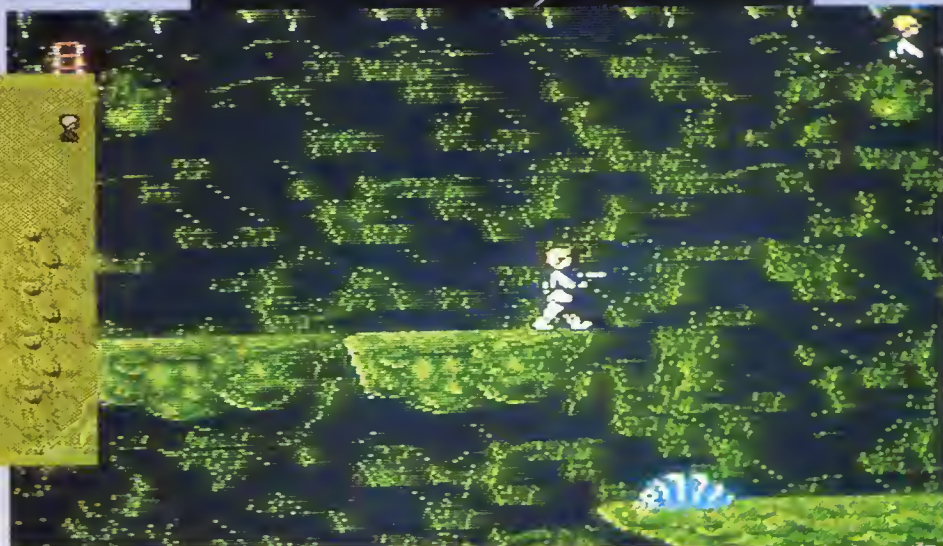
**NINTENDO**  
**82%**

i vous avez toujours regardé la saga de la Guerre des Etoiles avec envie, voici venu le jour, pour vous, de suivre les traces des héros d'Alliance Rebelle. Vous incarnez le jeune (et séduisant selon certains critères

extraterrestres et déplacés) Luke Skywalker. Malgré son nom, rien à voir avec un fumeur de joints des années 60 ; sa spécialité, c'est plutôt le sabre laser. Pour pouvoir s'en servir, il faut déjà le trouver ce sabre laser. Cette seule recherche constitue le début de l'histoire. Vous devez aussi retrouver D2 R2, retenu prisonnier dans une base sur Tatooine. Une fois cette planète passée au peigne fin, grottes et lieux plus civilisés mais tout aussi mal famés, vous voilà aux commandes du Falcon Millénium. Après avoir piloté le land-speeder, ça change.

L'écran laisse place à une vue du cock-

bord du Falcon Millénium pour une fuite désespérée au milieu des chasseurs TIE, vers l'une des bases secrètes rebelles. Après, il ne vous restera plus qu'à préparer l'attaque finale contre l'Etoile de la Mort, cette fois à bord de votre X-Wing, votre chasseur de prédilection. Ouf ! Que d'action ! Une action qui a l'avantage et la particularité d'être étonnamment diversifiée, ce qui rend le jeu hyper attractif.



pit. En face de vous, déboulent des astéroïdes qu'il faudra, à force de réflexes et grâce à vos talents de pilotes, éviter.

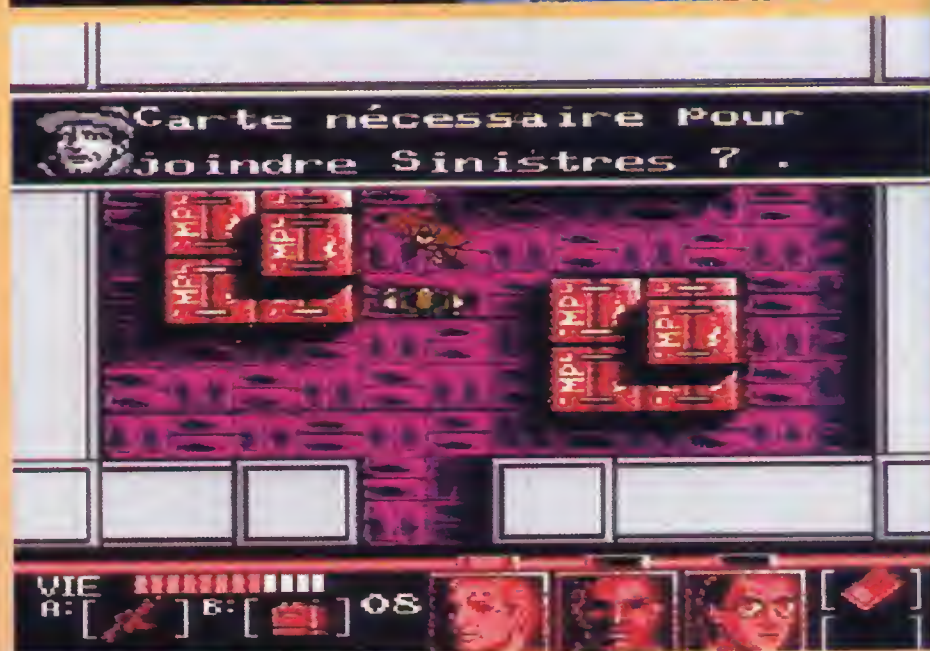


# Mission Impossible

L'heure est grave. Le professeur O et sa secrétaire viennent de disparaître dans des conditions fort mystérieuses. D'après nos sources, ils seraient retenus prisonniers par une bande de terroristes extrémistes très dangereux. Le professeur était sur le point de faire une découverte essentielle pour tout le genre. Redoutant le pire, vous êtes chargé de le retrouver, en éliminant les éventuels gêneurs. Pour vous, permis de tuer. Ce message s'autodétruira... Vue intégralement de dessus, Mission Impossible vous propose d'arpenter des lieux sinistres où vous attendent bien des bagarres.

Bagarres à coups de M16, avec le premier des trois personnages, à coups de poings avec le second, pour finir au boomerang avec le troisième. Un bon point, vous pouvez choisir le personnage que vous jouez à n'importe quel moment du jeu. Bien pratique pour ne pas mourir dans les moments essentiels ! Dans la ville, vous devrez vous faire fabriquer de faux papiers, éviter de tuer les civils (sinon vous serez arrêté automatiquement) et trouver le passage menant vers les égoûts. Il faudra être prudent dans les égoûts ; les ennemis, quant à eux, seront extrêmement vigilants. Il ne s'agit là que de l'un des nombreux épisodes que vous traverserez dans cette vaste enquête. Vous vous retrouverez même sur des skis, lorsque vos recherches vous mèneront aux sports d'hiver.

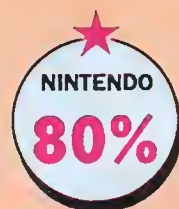
On pourrait penser que Mission est un jeu passionnant qui mêle enquête et baston ; pourtant ce n'est pas le cas. L'action se répète beaucoup et l'aspect d'enquête est très, très limité. Dommage, car tous les textes sont une fois encore en français, et l'on aurait pu s'attendre à des pseudo-dialogues, ou du moins, de plus



grandes pages de textes. Un effort qui se généralise sur cette console et qui devrait en inspirer d'autres. Par contre, on est largement servi côté baston, il n'y a même pratiquement que ça. Ce ne sont pas les rares astuces qui viennent transformer le jeu en un challenge intellectuel. Embuscades dans une rue, garde "pusher" prêt à vous jeter dans les eaux fétides des égoûts, lanceur de grenades isolé derrière quelques caisses... vous n'avez pas fini de jouer du M16 ! Les graphismes, sont quant à eux assez sommaires, pas de quoi s'arracher les yeux, ce que l'on fait d'ailleurs assez rarement. Même chose pour l'animation et le fond sonore qui ne cassent pas des

briques mais qui restent tout de même correct, voire même pas mal lors à certaines occasions. Mission Impossible aurait pu être quinze fois mieux si le côté recherche avait été un peu plus poussé, mais il reste néanmoins un bon jeu d'action, suffisamment accrocheur pour que l'on s'y intéresse.

T.S.R.



EDITEUR : KONAMI  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 13  
SON : 13  
ANIMATION : 15





# GA PRIX SUR LA SUPER FAMICOM

## 490 Frs avec 1 jeu !!!

5 à 10 nouveautés par mois en version japonaise, son extraordinaire, des zooms : Bénéficiez des avantages de la Nintendo 16 bit dès maintenant.



Pro football (John Madden)	645F
Super Pinball	645F
Super Formation Soccer	695F
ACCESSOIRES :	
Péritel ou adaptation péri	499f
Alimentation	199F
Joypad turbo	N.C
Joystick J.B King	N.C
Super Adventure Island	
Blader (Actraiser II)	645F
er Mario World	645F
er R-Type	545F
er Tennis	645F
er III	695F
ension Force	545F
er Pro Wrestling	645F
eratu	645F
gon Ball Z	695F
nder Spirit	695F
er adventure island	695F

0 GEO 3490 frs : Neo Geo, 1 jeu et une manette

**Tarif de location**  
150f le week-end  
175f la semaine  
300f le week-end  
350f la semaine

De 990 à 1490 frs le jeu Neo Geo

## EC NEWS, DES NEWS ENCORE DES NEWS !

bee	399f	CD Rom et
odius	399F	Super CD Rom :
er dodge	399F	Babel 449F
ynith island		Future boy kona449F
al	399F	Gate of thunder 449F
ro agedama	399F	Human
is aussi bien		sport festival 499F
d'autres titres		Shubibin man 3 449F

## AME GEAR 1090 Frs avec Mickey Mouse

**NOUVEAU ET ECONOMIQUE !!!**  
**LE BATTERY BACK**  
(rechargeable)  
Il se branche sur le secteur et s'utilise comme une alimentation pendant qu'il se recharge.  
**PLUS DE 3 HEURES D'AUTONOMIE !**  
**349 Frs**

**Simple d'utilisation**

NEWS : 275f

NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Core, Super GT, et LT sont des produits déposés. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

## DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Frais de port console, nous consulter

Prénom.....

Code postal.....

Date.....

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

MONTANT TOTAL : .....

à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 25 Frs de Contre remboursement à ma commande

possède un(e) : Megadrive ☐ Master system I ou II ☐ Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Neo geo ☐ Autre ☐

# Shoot Again

Le spécialiste des imports japonais 145 rue de flandre 75019 Paris  
Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, bus 60 et PC.

**MEGA CD : 4490 frs**  
Mega CD + Megadrive 4990 frs  
Ernest hevans Action 599 frs  
Sol feace Tir 599 frs  
Heavy nova Combat 599 frs  
Funky horror band Aventure 599 frs

## Tecmo World Cup '92 : 449 Frs

**MEGADRIVE**  
(Péritel, manette et alimentation)  
**990 frs**

**MEGADRIVE + 1 JEU :**  
(Péritel, manette et alimentation)  
**1290 frs**

NEWS :			
Road blaster	449 f	Dick Tracy	399 f
Battle mania	449 f	Donald duck	449 f
Mario Lemleu hockey	490 f	Double dragon II	459 f
Crude buster	490 f	El Viento	449 f
Storm road	N.C	Elemental master	449 f
SD Valis	449 f	F1 grand prix	490 f
Steel empire	449 f	F 22 interceptor	499 f
Tokl	490 f	Ghouls'n ghosts	490 f
Joe Montana II	449 f	Golden axe	399 f
Hero agedama	N.C	GOLDEN AXE II	449 f
Super fantasy zone	449 f	Fighting masters	490 f
Riot	N.C	Galaxy force II	399 f
After burner II	399 f	Immortal (The)	490 f
Aleste	449 f	Joe monatana foot	449 f
Alex kidd	299 f	John Madden	449 f
Alien storm	429 f	John Madden '92	475 f
Back to the future III	450 f	Kabuki soldier	449 f
Battle master	599 f	Lakers VS Celtics	490 f
Batman	490 f	Marvel land	449 f
Beast warrior	490 f	Mercs	429 f
Cynoug	490 f	Mickey mouse	399 f
Dahna	469 f	Fantasia	449 f
Darius II	490 f	Midnight resistance	449 f
Devil crash	490 f	Monster jair	399 f
		Moonwalker	399 f
		Nhl ice hockey	490 f
		Out run	429 f
		PGA tour golf	490 f
		Populous	490 f
		Phantazy star II	599 f
		Phantazy star III	599 f
		Streets of rage	449 f
		Road rash	490 f
		Rolling thunder II	449 f
		Runark	429 f
		Shadow dancer	399 f
		Street smart	449 f
		Sonic	449 f
		Spider man	449 f
		St sword	449 f
		Strider (the)	399 f
		Super Monaco GP	399 f
		Super shinobi	399 f
		Thunder fox	429 f
		Thunder force III	449 f
		Mega trax	429 f
		Unlead line	495 f
		Valis	449 f
		Valis III	449 f
		Super volley ball	449 f
		Wonder boy 5	490 f
		Y's III	490 f

## 249 Frs

### L'adaptateur Amstrad\*\*

Vous aimeriez vous servir de votre moniteur moniteur Amstrad, pensez donc à cet adaptateur, il vous permettra de brancher la console de votre choix\* sur votre moniteur couleur Amstrad

\*Ne fonctionne pas pour la Megadrive française et la Master System.

\*\*Ne se connecte pas sur le 6128 plus.

## PENSER A ECHANGER VOS CARTOUCHES !

Vous possédez des jeux qui ne vous intéressent plus, vous avez fini trois fois votre jeu ;

**ECHANGEZ LE !**

Nous vous proposons une vitrine d'échange de cartouches ayant de 30 à 50 titres selon les machines.

Ne payez pas votre échange, donnez nous 2 jeux, cela sera gratuit !

Ou 1 contre 1 en payant :

100 frs	pour Megadrive
80 frs	pour Nec
75 frs	pour Master System
50 frs	pour Game Boy

Echanges limités selon les titres

**LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE**

Bon à découper puis à retourner avec vos cartouches : Jeux expédiés :

Jeux désirés (par ordre de préférence) :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



# DARIUS 2

**V**ous avez tous joué à Darius sur Master System? Non? Ben moi non plus! J'aurais pu vous dire que Darius II était mieux réalisé et bien plus intéressant que le premier volet, mais vu qu'il n'y a pas l'ombre d'un pli de Darius I dans la ludothèque de la Master System, ça commence mal! Pas de panique pour autant, les amis!, Darius II est de toute façon mieux réalisé qu'à peu près tout ce qui a déjà été fait en matière de shoot-them-up sur Master System. Remarquez, ce n'était pas difficile vu la pauvreté en cartouches représentantes de ce genre. Maintenant, heureux possesseurs de Master System, vous allez pouvoir crier haut et fort que vous possédez le shoot-them-up sur 8 bits! Bon, j'arrête de m'ennivrer et de me laisser aller à la douce euphorie du testeur rassasié pour parler du phénomène avec plus de profondeur critique! Darius II, déjà sorti sur Megadrive, Nec et micros de tous poils, n'est pas un foudre de guerre du style le shoot-them-up universel. Cependant, sa complexité et sa longueur font de lui une valeur sûre des jeux vidéo. C'est un peu le pilier calme et tranquille pour la jouabilité et du béton en ce qui concerne la réalisation technique. Et permettez cette aparté: lorsqu'on joue à Darius II, le béton, on le peint en couleur, tellement c'est beau pour un jeu Master System (qui reste quand même, je le rappelle aux possesseurs de cette machine, une 8 bits dans un monde qui penche dangereusement vers les 16 bits). Tenez, hier, je jouais justement à ce jeu par hasard et je faisais remarquer à Yuko (vous vous rappelez, l'héroïne du jeu Valis dont j'étais tombé follement amoureux et qui vit maintenant avec moi) que les déformations du décor du premier niveau étaient du plus bel effet. Je vous décris la chose plus précisément: vous avez, en bas de l'écran, un tapis de lave en fusion, avec gerbes de feu gratuites, qui scrolle en différentiel par



rapport au décor du fond; ce décor de fond couleur rouge-feu subit des déformations sinusoidales (cours de 5° en math) continues, ce qui ne gêne en rien la progression du vaisseau et des vagues d'ennemis. Les programmeurs ne se sont pas arrêtés là, puisqu'à chaque niveau, on découvre de nouvelles prouesses techniques pour une 8 bits. J'ai même vu un niveau possédant quatre scrollings différentiels, oui Madame! Au fait, différentiel, ça veut dire deux plans du décor qui scrolent à des vitesses différentes; et scroller, ça veut dire défiler! Non, je dis ça pour les nouveaux qui débarquent et les cancre qui ne suivent jamais les tests écrits avec amour par le personnel qualifié et pro de Joystick. Bref, vous aurez compris, j'espère, que Darius II, c'est Venise en ce qui

concerne les graphismes, sobres mais beaux, et l'animation, d'une fluidité qui m'époustoufle encore! Mais qu'en est-il de la jouabilité, la durabilité et l'intérêt de ce bijou? Intérêt: nul (c'est un shoot-them-up, moi vois, moi tue!);



jouabilité: superbe; durabilité: immense, énorme, gigantesque! C'est l'exemple type du bon jeu vidéo d'arcade: de l'action avec une grande aisance dans le contrôle du vaisseau, une zone à explorer gigantesque, permettant au joueur de rester longtemps sur le jeu dans une volonté acharnée à le finir. Je vous explique brièvement le système de niveaux: vous avez 12 zones de A à L toutes différentes. C'est vous qui choisissez, à la fin de chaque niveau, dans quel ordre vous désirez finir le jeu et par quel niveau passera la mission. Cela donne une bonne quinzaine de possibilités, vous en aurez pour votre argent! Je ne vous laisserai pas partir sans vous compter l'histoire de Darius II, le scénario du jeu. Darius est le nom d'une planète qui, jadis, représentait ce que l'on faisait de mieux en matière de planète: la vie y était douce et calme! Malheureusement, Darius fait maintenant partie de l'Histoire interplanétaire (espace, frontière de l'infini, etc...). En effet, la destruction totale de la planète par un gigantesque cataclysme a entraîné le génocide de tous ses habitants. Tous, sauf un petit village d'irréductibles Dariusiens pouvant se compter sur le doigt d'une main à deux doigts: Proco Junior et Tiat Young! Ces deux combattants de l'impossible ont décidé de créer une nouvelle planète répondant au nom d'Orga. Et c'est plusieurs années après que débute le jeu avec un signal radio provenant de l'espace lointain capté par les radars d'Orga. Le signal est un message de SOS lancé par un homme seul et en danger au fin fond de la galaxie. Il se trouve que cet homme est un ancien survivant de Darius. Proco et Young ne sont donc pas les uniques survivants de Darius. Une nouvelle comme celle-ci, ça se fête! Mais avant, il va falloir aller chercher le compatriote en difficulté; plus on est de fous, plus on rit! Vous allez grimper dans votre Silverhawk, chasseur interstellaire hyper puissant, et foncer tout droit vers l'origine du signal radio. Evidemment, il vous faudra traverser des zones pullulant d'extra-terrestres hostiles et pas très accueillants! Parviendrez-vous à parvenir sans encombre à la fin du jeu? Procurez-vous sans attendre ce superbe shoot-them-up au classique scrolling horizontal et vous pourrez répondre à cette angoissante question que se pose l'infortuné survivant de Darius, auteur du SOS.

**O. PREZEAU**

**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 18**

**MASTER SYSTEM**  
**90%**



Le " KING " du jeu !

**PLENTY**

UN SUPER CHOIX !

24/A CHAUSSEE DE NEERSTALLE - 1190 BRUXELLES

TEL 32.2.332.01.93 (prix F.B. - TVA Comprise 25%)

**GAMEBOY**

GAME BOY + TETRIS ..... 3795

BRIGHT BOY(LOUPE+LUMIERE)..... 795  
 LIGHT BOY (LUMIERE) ..... 1395  
 POWER BOY/BATTERIE RECHAR..... 1695  
 VIEW BOY (LOUPE) ..... 695

\*ADDAMS FAMILY\* ..... 1995  
 \*ALTERED SPACE\* ..... 1995  
 \*ATOMIC PUNK\* ..... 1995  
 \*BATTLE JUICE\* ..... 1995  
 \*BATTLE TOAD\* ..... 1995  
 \*BILL ELLIOT NASCAR\* ..... 1995  
 \*BOXXLE\* ..... 1495  
 \*BRAINBENDER\* ..... 1995  
 \*BUG'S BUNNY 2\* ..... 1995  
 \*CHOPLIFTER 2\* ..... 1995  
 \*DAY'S OF THUNDER ..... 1995  
 \*DEAD HEAT SCRAMBLE\* ..... 1495  
 \*DOUBLE DRAGON 2\* ..... 1995  
 \*DOUBLE DRIble\* ..... 1995  
 \*DUCK TALES\* ..... 1995  
 \*ELEVATOR ACTION\* ..... 1995  
 \*FACEBALL\* ..... 1995  
 \*FINAL FANTASY ADV.\* ..... 2195  
 \*FIST N STAR/KEN\* ..... 1495  
 \*FORTIFIED ZONE\* ..... 1995  
 \*FORTRESS OF FEAR\* ..... 1495  
 \*HOME ALONE\* ..... 1995  
 \*KID ICARUS\* ..... 1995  
 \*MARBLE MADNESS\* ..... 1995  
 \*MEGAMAN/DR WILLY'S\* ..... 1995  
 \*METROID 2\* ..... 1995  
 \*NAVY SEAL\* ..... 1995  
 \*PRINCE OF PERSIA\* ..... 1995  
 \*RC PRO AM\* ..... 1495  
 \*RESC PRIN. BLOBBETTE\* ..... 1495  
 \*REV GATOR/PINBALL\* ..... 1295  
 \*ROBOCOP 2\* ..... 1995  
 \*SIMPSON'S\* ..... 1995  
 \*SNOW BROTHERS\* ..... 1995

**CARTOUCHE (JAPON)**

.CASTELVANIA 2. .... 1695  
 .FI SPIRIT. .... 1495  
 .GREMLINS 2. .... 1595  
 .MICKEY MOUSE. .... 1495  
 .PACMAN. .... 1695  
 .TURTLES 2. .... 1995

**GAME GEAR**

PORTABLE G/GEAR ..... 5995

-ALESTE- ..... 1995  
 -DONALD DUCK- ..... 1795  
 -GLOC- ..... 1595  
 -HALLEY WARS- ..... 1895  
 -HEAVY WEIGHT CHAMP- ..... 1995  
 -KINETIC CONNECTION ..... 1695  
 -MICKEY CASTLE ILL.- ..... 1795  
 -NINJA GAIDEN- ..... 1595  
 -OUT RUN- ..... 1595  
 -SONIC THE HEDGEHOG- ..... 1795  
 -SPACE HARRIER- ..... 1595  
 -SUPER MONACO- ..... 1395  
 -WONDER BOY- ..... 1395

**MEGADRIVE**

CONSOLE MEGADRIVE + SONIC..... 7995  
 CONSOLE MEGADRIVE JAPON ..... 6995

-ALIEN STORM- ..... 2095  
 -BATMAN- ..... 2995  
 -BONANZA BROS- ..... 1995  
 -DARIUS 2- ..... 1995  
 -DOUBLE DRAGON 2 ..... 2995  
 -DYNAMITE DUKE- ..... 1995  
 -EL VIENTO- ..... 2495  
 -ESWAT- ..... 1495  
 -F1 CIRCUS- ..... 2995  
 -FANTASIA- ..... 2595  
 -FINAL BLOW- ..... 2995  
 -GOLDEN AXE 2- ..... 1995  
 -GYNOUG- ..... 2295  
 -JAMES PONO 2- ..... 2995  
 -JAMES PONO- ..... 2695  
 -JEWEL MASTER- ..... 1995  
 -MAGICAL HAT- ..... 1995  
 -MERCUS- ..... 2995  
 -MOONWALKER- ..... 1995  
 -OUT RUN- ..... 1995  
 -QUACK SHOT- ..... 2995  
 -SONIC- ..... 2295  
 -SPIDERMAN- ..... 2495  
 -STRIDER- ..... 2395  
 -UNDEADLINE- ..... 2695  
 -WONDER BOY- ..... 1995

**NINTENDO**

Logiciels des U.S.A. meilleurs prix,  
 nouveaux titres.  
 Consultez-nous.

"ADV. OF LOLO 2" ..... 1995  
 "ADV.OF LINK/ZELDA2" ..... 2495  
 "BASES LOADED 3" ..... 2995  
 "BATMAN" ..... 2495  
 "BIRTHDAY BLOWOUT" ..... 2695  
 "CAPTAIN COMIC" ..... 1495  
 "CAPTAIN SKYHAWK" ..... 1995  
 "CASTELVANIA 3" ..... 2995  
 "DARKMAN" ..... 2895  
 "DOCTOR MARIO" ..... 2595  
 "DOUBLE DRAGON 3" ..... 2795  
 "DRAGON'S LAIR" ..... 2995  
 "GREMLINS 2" ..... 2795  
 "ISOLATED WARRIOR" ..... 1995  
 "LEGEND OF ZELDA" ..... 1995  
 "LITTLE NEMO" ..... 2495  
 "MEGAMAN 4" ..... 2995  
 "MISSION IMPOSSIBLE" ..... 2595  
 "MOON RANGER" ..... 2595  
 "NINJA GAIDEN 2" ..... 2595  
 "ROBOCOP 2" ..... 2995  
 "ROLLER GAMES" ..... 2595  
 "SILVER SURFER" ..... 2595  
 "SIM.QUEST/CASTEL.2" ..... 2795  
 "SOLAR JETMAN" ..... 1995  
 "SOLSTICE" ..... 1995  
 "SUPER MARIO 2" ..... 2595  
 "SUPER MARIO 3" ..... 2795  
 "TEENAGE MUT.TURTLES" ..... 2595  
 "TERMINATOR 2" ..... 2995  
 "TOP GUN SEC.MISSION" ..... 2495  
 "TURTLES 3" ..... 2995  
 "TURTLES NINJA 2" ..... 2995  
 "UNTOUCHABLES" ..... 2995

**SUPER NES**

CONSOLE SUPER NES ..... 12995

:ACTRAISER: ..... 3995  
 :CASTELVANIA: ..... 3895  
 :FINAL FIGHT: ..... 3895  
 :JOE AND MAC: ..... 3895  
 :PILOTS WINGS: ..... 3595  
 :SUPER TENNIS: ..... 3595

PLUS DE 500 TITRES EN STOCK

PRONONCEZ "PLENTY" et obtenez 10% sur les cartouches  
 5% sur les consoles

PRIX SPECIAUX PAR QUANTITES CONTACTEZ L'IMPORTATEUR

HORELEC SA

32.2.640.01.16



# TROUBLE SHOOTER

**R**egardez-vous toujours le logo SEGA quand vous allumez votre Megadrive? Non, car vous vous en foutez complètement! Ce qui vous intéresse, c'est le jeu que vous avez acheté, normal! Sachez tout de même que les programmeurs s'amuse parfois avec ce logo en le détournant. C'est le cas pour Trouble Shooter: une voiture rouge décapotable toute cabossée traverse l'écran lors de la page Sega et vient heurter carrément le logo qui, du coup, fait trois tours sur lui-même avant de s'écraser en bas de l'écran. Quand je dis "une voiture", c'est un euphémisme car il s'agirait plutôt d'une caisse volée. Et qui conduit cette épave dangereuse et qui percute tous les logos sur son passage (Nintendo attend toujours!)? Une femme, évidemment! Elles sont deux, en fait, et sont les deux héroïnes du jeu. Nous avons Madison, 25 ans, cheveux blonds, yeux bleus et Crystal, 26 ans, cheveux bleus et yeux... eh non!, pas blonds!, mais verts. Autant vous dire que ces deux nanas tout droit sorties d'un dessin animé japonais allient la beauté au charme. Aux yeux des créateurs japonais de tous poils, la femme européenne est vraiment idyllique! Ainsi, nos deux héroïnes déboulent dans le bureau du Colonel Patch, la tête pensante des services de sécurité d'une nouvelle république indienne: The Majestic Republic. La raison de la visite des deux créatures au service de sécurité est que le Prince héritier Eldon, fils du Roi Fredrick du royaume indien a été enlevé lors

d'une visite diplomatique aux Etats-Unis. Le problème, d'abord sentimental, peut devenir un incident diplomatique d'une gravité sans précédent pour les relations est-ouest et l'équilibre mondial. Et qui est derrière tout ça? L'ignoble Blackball, un ancien savant américain spécialiste en armement robotisé qui avait démissionné et disparu suite à une expérience ratée qui l'avait défiguré. Le Colonel Patch, voyant arriver Madison et Crystal dans son bureau, est agréablement surpris mais ne compte absolument pas faire confiance à deux "teenagers", comme il dit. Mais Madison sait le convaincre en lui

annonçant la couleur. Elle et Crystal ont déjà opéré dans de nombreuses affaires de terrorisme et d'espionnage. L'enlèvement est une de leur spécialité, ce sont les femmes de la situation. La conclusion est pour Madison: the best man for the job is a woman! Le jeu peut commencer et commence d'ailleurs par l'arrivée des deux nanas dans leur voiture avec les armes sur la plage arrière. Le temps de descendre et c'est parti pour un shoot-them-up dans le plus pur style du genre. Vous guidez les deux femmes simultanément à l'écran. C'est en fait Madison que vous contrôlez et Crystal qui la suit comme son ombre et reste collée le plus souvent derrière elle (elle ne se désolidarise de Madison que lors d'un passage d'obstacle). Madison ne peut tirer

que devant elle alors que vous pouvez, en appuyant sur le bouton C, changer la direction de tir de Crystal (devant ou derrière). Vous améliorez leur tir grâce aux classiques bonus fire-power. Au départ, vous choisissez la super arme dans

le garage de Madison. Tout au long du jeu, quand vous ne tirez pas, une jauge de charge de cette super-arme se remplit en 10 secondes. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer la super-arme.

Il y a cinq niveaux (gardés par les inévitables boss de fins de niveaux) tantôt en scrollings horizontaux tantôt en scrollings verticaux. Et autant vous dire que certains niveaux sont de très bonne facture en ce qui concerne la technique du scrolling parallax: dans le premier niveau, outre le scrolling principal, on a un scrolling différentiel du fond en sens inverse et, à un moment donné, un métro

passé dans l'autre sens, tout cela sans l'ombre d'un Angström ("10 puissance -10" mètre) de saccades parasites. Le deuxième niveau possède quatre plans de scrollings différentiels, et là, pareil, même à la loupe, on ne décèle pas de ralentissement. L'animation des personnages et sprites ennemis est très bonne. Les décors sont variés et bien beaux; il en est de même pour les ennemis (pour certains boss notamment). La difficulté reste progressive et le nombre de niveaux potable. J'ai-



rais préféré une dizaine de niveaux au lieu de cinq, sachant que je n'ai pas joué en mode hard mais seulement en easy et normal. Ce shoot-them-up est une réussite grâce à son ambiance typiquement dessin animés japonais (qui n'est donc plus le monopole des jeux de plates-formes) et à sa réalisation d'enfer. Pas le jeu de la décennie mais terriblement efficace tout de même...

**OH ! PREZEAU**

**MEGADRIVE  
90%**

**EDITEUR : VIC TOKAI INC.  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 17  
SON : 18  
ANIMATION : 18  
MEGADRIVE JAPONAISE  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**







YODA

# AMIGA

ALIEN STORM	390F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
ALTERED BEAST	370F	MOONWALKER	330F
BATMAN	380F	NHL HOCKEY	440F
BLACK OUT	410F	OUT RUN	415F
CALIFORNIA GAMES	440F	PHANTASY STAR 3	590F
CENTURION	450F	DONALD DUCK	430F
DEVIL CRASH	430F	REVENGE OF SHINOBI	430F
DICK TRACY	450F	ROBOCOD	450F
F1 GRAND PRIX	460F	SHADOW DANCER	385F
F22 INTERCEPTOR	420F	SHADOW OF THE BEAST	540F
FAERY TALE	410F	SONIC	390F
FANTASIA	380F	SPIDERMAN	410F
JB DOUGLAS BOXING	405F	STREETS OF RAGE	400F
JOE MONTANA FOOT 2	490F	SUPER MONACO GP	380F
JOHN MADDEN FOOT 2	460F	THUNDER FORCE 3	445F
LAKERS VS CELTICS	410F	TOE JAM AND EARL	420F
MARIO LEMIEUX	450F	WINTER CHALLENGE	420F
MERC5	430F	ADAPTATEUR CART. JAP.	100F

## PC ET COMPATIBLES

FALCON 3.0  
DOS 5.0 OBLIGATOIRE  
440F

## COMPILATIONS

270F	5 INTEL. STRAT. GAMES	305F
280F	10 GREAT GAMES	378F
350F	39/45-SHER. M4 + ADS	290F
280F	AIR COMBAT ACES	310F
390F	AIR SEA SUPREMACY	280F
260F	BARB'S TALE TRILOGY	320F
270F	BATTANTS 2	280F
280F	DUNGEONS & DRAGONS	305F
270F	HOYLE VOL 3	400F
330F	KARATE ACES	300F
290F	SEA SOFT AND SUN	270F
320F	SWORD AND MAGIC	238F
240F	TOP ACTION	280F
370F	TOP LEAGUE	280F
345F	UNIVERS 1	270F
1 240F	CD ROM	
170F		
280F	ESS MEGA	590F

**Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous.**

**(16.1) 45.22.29.23**

**BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 448.08 - 75366 PARIS CEDEX**

**NOM** \_\_\_\_\_

**ADRESSE** \_\_\_\_\_

**CODE POSTAL** \_\_\_\_\_ **VILLE** \_\_\_\_\_

**TEL (facultatif)** \_\_\_\_\_

**REGLEMENT** : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre  
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par **CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

N° \_\_\_\_\_

Date d'expiration : .... / ....      Signature obligatoire :

**MATERIEL DE JEUX :** ☐ MEGADRIVE ☐ AMIGA

☐ PC et COMPATIBLES    ☐ EGA    ☐ VGA    ☐ 3,5    ☐ 5,25



# SUPER FANTASY ZONE



**A** mis des animaux, de la nature, amis poètes, bonjour! Je m'adresse maintenant à vous et plus particulièrement à ceux d'entre vous qui possédez une Megadrive. Paf!, gros épurage, j'en vois une dizaine qui restent, c'est pas grave! De toutes manières, je ne suis pas élitiste et je compte prouver à tous les lecteurs que l'on peut jouer à un jeu hyper violent sans pour autant tuer une seule vie humaine ou encore sans se retrouver dans un univers de métal, de feu et de vaisseaux extra-terrestres surarmés. Tout commence dans la zone de l'imagination (et pas la "super zone fantaisie" comme certains auraient pu traduire hâtivement). De l'imagination, il va vous en falloir pour me laisser vous convaincre que dans ce jeu, on tire sur des marmites, des tonneaux ou encore une citrouille géante, si!, si! Dans cette zone immense, il a toujours régné une atmosphère de joie et de paix. Pas de Klingons, pas d'envahisseurs, pas d'Empire, un seul magazine sur les jeux vidéo dans les kiosques (répondant au doux nom de Joystick), bref, un grand coin de paradis. Jusqu'au jour où des scientifiques décelèrent sur Menon, une planète de la zone, un problème dans le système gravitationnel. Une troupe d'observateurs est aussitôt envoyée sur place pour rendre compte de la gravité de la situation. Leur mission sera courte et la dernière pour eux. On apprend que des envahisseurs venant

de lointaines contrées ont pris position sur Menon et s'apprêteraient à tout détruire. Leur but serait de conquérir la totalité de la Fantasy Zone en commençant d'abord par anéantir une planète de cette zone. L'échec de la première mission lancée sur Menon prouve la détermination des forces armées y ayant pris le pou-voir. Une deuxième mission est donc envoyée, mais cette fois-ci armée jusqu'aux dents. Les spaces-marines et rangers de l'espace auront peut-être plus de succès que les observateurs scientifiques. Vous faites partie de

la mission et êtes bien plus décidé à débarrasser la Fantasy Zone de l'envahisseur que les autres. En effet, votre père O-Papa (il n'y a que les japonais pour imaginer un tel nom!) faisait partie de la première mission, le malheureux, et n'est jamais revenu. La vengeance est un plat qui se

mange froid mais ça va chauffer sur Menon! Quand vous arrivez, aux commandes de votre drôle de chasseur intergalactique (une petite capsule verte avec des ailes!), sur les lieux occupés, c'est la surprise du chef! Un décor de fou vous y attend! Pas de tunnels métalliques, de cavernes aux parois gluantes, mais une jungle florissante aux couleurs vives et variées. Vous tombez au beau milieu de collines verdoyantes, de lacs à l'eau limpide, d'arbres bizarres, de fleurs



géantes: étrange... Vous comprenez alors bien vite le problème, lorsque jaillissent de toutes part des petits champignons rouges, des boules bleues vivantes et autres poissons volants et dont le seul but est de vous faire perdre une précieuse vie (et il n'a pas d'option continue dans ce jeu, haine velue!). Il va falloir vous battre, tirer sur tout ce qui bouge, ce qui vous rapportera des pièces d'or à récupérer. Pour passer au niveau suivant, il vous faudra détruire toutes les fleurs présentes. Vous vous dirigez dans un scrolling horizontal, un peu à la manière d'un Defender, c'est-à-dire que vous pouvez boucler un tour et vous retrouver là où vous aviez commencé. Un voyant lumineux vous indique à tout moment votre position par rapport aux fleurs que vous avez ou non détruites. Vous l'avez sans doute compris, Super Fantasy Zone est un shoot-them-up qui innove un peu dans le système de jeu puisqu'il ne s'agit plus de tirer sur des ennemis qui arrivent sur vous dans un scrolling automatique du décor. C'est vous qui allez où bon vous semble et vous passez au niveau suivant après avoir descendu un nombre donné d'ennemis. Mais la principale innovation réside dans les décors et les ennemis. Les boss des fins de niveaux sont hilarants, les cibles à détruire bizarres (je vous ai parlé de marmites), les ennemis rigolos. Le graphisme est vraiment une réussite totale car tout y est net et sans faille, aussi bien pour les couleurs que pour les



contours des sprites. La musique est aussi un monument d'humour et de qualité. L'animation est bonne mais, bon, je ne chipote pas, car ça ralentit et ça saccade un poil quelquefois, c'est normal vu le nombre de couleurs à l'écran et les scrollings parallax. Mais le principal attrait du jeu vidéo, je veux dire l'intérêt ludique, n'est absolument pas au rendez-vous. On a une impression de lenteur globale, non que l'animation soit lente mais l'action n'est pas assez violente à mon goût. On s'ennuie bien vite car ce jeu est répétitif à mort, une horreur! Un très beau jeu mais un petit intérêt. Je vous laisse juge.

**OH ! PREZO !**

**MEGADRIVE  
JAPONAISE  
EDITEUR : SUNSOFT  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 15  
SON : 18  
ANIMATION : 16  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**

**MEGADRIVE  
60%**







# BUCK ROGERS

## COUNTDOWN TO DOOMSDAY

**E**nfin un jeu qui possède une histoire, une vraie ; vous savez, l'une de celles que l'on se raconte le soir au coin du feu ? C'est vrai, ce n'était pas trop dur de mettre un scénario correct sur pied avec, comme

toile de fond, l'un des grands mythes de notre tendre et adorée science-fiction, j'ai nommé (faites sonner les trompettes et rouler les tambours!) : Buck Rogers ! Après des décennies passées sous le joug d'un pouvoir totalitaire et tyrannique, les humains du XXVème siècle ont jugé bon de briser leurs chaînes. En voilà une histoire qui commence fort ! A leur tête, Buck Rogers, homme de XXème siècle, mais qui a passé cinq siècles de vacances, congelé dans l'espace intersidéral. Pour lutter contre le pouvoir mis en place, la RAM (Russo-American Mercantile), il crée, avec l'aide de quelques jeunes gens audacieux et motivés, la NEO (dont on connaît de nos jours la voisine GEO), ce qui signifie New Earth Organization. Après bien des luttes, Buck parvient à mettre en fuite Simund Holzerhein, le leader de la RAM, et à s'emparer de la base spatiale orbitale Gauntlet.

Mais ceci n'est que le premier pas d'une furieuse guerre de reconquêtes à travers toute la galaxie. Il faudra partir libérer nombre de planètes en voyageant à travers l'espace et visiter de nombreuses contrées hostiles.

L'ennemi n'a pas dit son dernier mot et reste sur la défense. L'offensive finale n'est pas encore proche ! Mais vous, qui êtes-vous donc dans tout ça ?

Admirateur de Buck Rogers, vous vous êtes engagé, avec une poignée de compagnons dans les rangs de la NEO. Brave que vous êtes ! Après une attaque mas-



FIGHTERS SCREAM IN LOW FROM THE NORTH. CONTROL TOWERS COLLAPSE IN BALLS OF CRIMSON FLAME! YOUR OFFICERS ARE DOWN AND THE OTHER RECRUITS ARE FLEEING. YOU HAVE BEEN THRUST HEADFIRST INTO A RAGING BATTLE!  
PRESS C TO CONTINUE



sive des forces de la RAM sur la Terre, vous voilà prêt, vous aussi, à devenir un héros. Tout comme Buck, vous devrez déjouer la conspiration ennemie. Sur Terre, dans une station orbitale, dans un vaisseau spatial, ou encore, sur une planète de notre bon vieux système solaire, vous devrez mener votre équipe, ainsi que votre enquête. Car enquête il y a ! Oui, oui, ne soyez pas surpris. Il faudra savoir mettre la main sur certaines pièces bien spécifiques ou encore trouver les informateurs aux bons endroits. Mais comme Buck Rogers est un jeu 50% cérébral, 50% action, vous aurez aussi le loisir de pouvoir mettre à l'épreuve vos talents de stratèges. Lors de chaque combat, vous ferez agir séparément les membres de votre équipe, choisissant l'attaque, les mouvements et

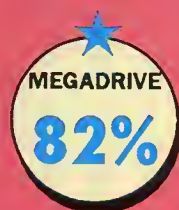
autres actions. Toutes ces scènes sont en un pseudo 3D, du genre de Phantasy Star III en phase de déplacements, mais en nettement moins beau. Enfin, des combats dans lesquels vous pouvez directement intervenir ! Le choix des armes (grenades offensives, sabre, pistolet laser...) et des tactiques (attaques en traître, de front...) sera essentiel pour pouvoir finir les différentes missions. Des missions qui ne manquent d'ailleurs pas de diversité. On passe de l'une à l'autre en changeant radicalement d'ambiance et de but ! Malgré tout cela, on ne peut que pousser un grand soupir de tristesse lorsque l'on voit les pauvres graphismes de ce jeu. Les huit méga de la cartouche doivent être tous passés dans la grande tour des scénarios. Hormis quelques écrans somptueux qui feront craquer les vrais fans de SF, le reste, décors et personnages est assez décevant. Même chose pour les mu-

siques et les divers sons qui sont vraiment on ne peut plus quelconques. L'animation est, elle aussi d'une manière générale, assez médiocre et plus de fluidité aurait peut-être permis au personnage d'être plus maniable, parce qu'il faut bien le dire, côté maniabilité, on peut faire beaucoup mieux.

Bouger le ou les personnages avec précision est loin d'être évident !

Malgré ces mauvais points, n'allez surtout pas croire que Buck Rogers soit un jeu nul, bien au contraire il est véritablement passionnant, c'est une véritable drogue ! La preuve, j'y retourne à l'instant !

**T.S.R.**



**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**GRAPHISME : 10**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON : 12**  
**ANIMATION : 11**  
**MEGADRIVE FRANCAISE**





# DIGITAL ACCESS®

Ouvert du lundi au samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44  
(angle rue de Rome - rue Dragon)

## SEGA MEGADRIVE

Megadrive sans jeu ..... 990 F  
Megadrive + jeu au choix ..... 1290 F  
SEGA CD + jeu ..... 3690 F  
Megadrive + MEGA CD ..... 3990 F  
Cable Power Stick ..... 389 F  
Cable MegaPower Stick ..... 369 F  
Joypad Sega Megadrive ..... 190 F  
Joypad PRO 2 (new) ..... 249 F  
Adaptateur (jx japonais) 95 F

## LES NOUVEAUTES

Ninja Dragoon ..... N.C.  
The Omen ..... 449 F  
The Mania ..... 449 F  
The Buster ..... 449 F  
The Mammings ..... 449 F  
The Madress ..... 449 F  
The ..... N.C.  
The Fighter ..... 449 F  
The Valis ..... 449 F  
The Force ..... N.C.  
The Empire ..... 449 F  
The Shinobi 2 ..... 449 F  
The World Cup '92 ..... 449 F  
The Pro Wrestling ..... 449 F  
The ..... 449 F  
The Out Run ..... 449 F

## LES HITS

Golden Axe II ..... 449 F  
James Pond 2 "Robocod" ..... 449 F  
John Madden Football '92 ..... 449 F  
Rock Out Boxing ..... 449 F  
Raiders vs Celtics ..... 449 F  
Wacky Mouse ..... 449 F  
Hill Hockey ..... 449 F  
The Run ..... 449 F  
Backshot ..... 399 F  
Rolling Thunder II ..... 449 F  
Mad Rash ..... 449 F  
SEGA Ice Hockey ..... 449 F  
Shadow of The Beast ..... 449 F  
Sonic the Hedgehog ..... 399 F  
Streets of Rage ..... 449 F

## JEUX MEGA CD

Cosmic Stories ..... 499 F  
Death Bringer ..... 499 F  
Ernest Evans ..... 449 F

Funky Horror Band "FHB" ..... 499 F  
Grand Slam (tennis) ..... 499 F  
Heavy Nova ..... 449 F  
Lunar The Silver Star ..... 499 F  
Sol Feace ..... 449 F  
Super Gals Pannic ..... 499 F

## NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu ..... 990 F  
Core Puissance 5 ..... 1290 F  
Super CD Rom2 ..... 2890 F  
PC Duo ..... 3790 F  
Turbo Express GT + jeu ..... 2490 F  
Super System Card v.3.0 ..... 649 F  
Adaptateur 5 joueurs ..... 249 F  
Joypad PC Engine "sodipad" ..... 249 F

## LES NOUVEAUTES

Chuka Taisen ..... 389 F  
Davis Cup ..... N.C.  
Galaxy Force 2 (SG) ..... N.C.  
Panza Kick Boxing ..... N.C.  
Parodius ..... 389 F  
Strider (SG) ..... N.C.  
Twin Bee ..... 389 F

## LES HITS

1941 Counter Attack (SG) ..... 499 F  
Adventure Island ..... 349 F  
Dead Moon ..... 389 F  
F-1 Circus '91 ..... 389 F  
Final Match Tennis ..... 389 F  
Final Soldier ..... 389 F  
Ghouls 'n' Ghosts (SG) ..... 499 F  
PC Kid 2 ..... 389 F  
Power Eleven ..... 389 F  
Power League Baseball 4 ..... 389 F  
Raiden ..... 389 F

## JEUX CD ROM & SUPER CD ROM 2

Angels (SCD) ..... 499 F  
Browning (SCD) ..... 449 F  
Davis Cup (SCD) ..... 499 F  
Devil Hunter Yoko ..... 499 F  
Far East of Eden (SCD) ..... 499 F  
Gate of Thunder (SCD) ..... 449 F  
Hawk F-123 (SCD) ..... 449 F  
Human's Sports Festival (SCD) ..... 499 F  
Lord of the Rising Sun ..... 449 F

Panza Kick Boxing (SCD) ..... 499 F  
Psychic Storm (SCD) ..... 449 F  
Shadow of the Beast (SCD) ..... 499 F  
Shubbin Man III ..... 499 F  
Sorcerian (SCD) ..... 499 F  
Valis (new SCD) ..... 499 F

## NINTENDO SUPER

Super Famicom+2 manettes+jeu ..... 2490 F  
Joystick J.B. King ..... 650 F  
Joystick XE-1 SFC (new) ..... 790 F  
Boitier individuel pour jeu ..... 25 F  
Malette de transport "Family Case" ..... 225 F

## LES NOUVEAUTES

Actraiser 2 (Soul Blader) ..... 650 F  
Axelay ..... 650 F  
Battle Grand-Prix ..... 650 F  
Battle Commander ..... 590 F  
Contra Spirits ..... 650 F  
Dragon Ball Z ..... 650 F  
F-1 Exhaust Heat ..... 650 F  
F-1 Grand Prix ..... 590 F  
Final Fight Guy ..... 650 F  
Hat Trick Hero (soccer) ..... 650 F  
Ken Le Survivant V ..... 650 F  
Lagoon ..... 590 F  
Last Fighter Twin ..... 650 F  
Lemmings ..... 590 F  
Ranma 1/2 ..... 650 F  
Rocketeer ..... 650 F  
Rushing Beat ..... 650 F  
Super Cup Soccer ..... 650 F  
Sim Earth ..... 590 F  
Super VALIS ..... 650 F  
Smash TV ..... 590 F  
S.T.G. Strike Gunner ..... 650 F  
Thunder Spirit ..... 590 F  
Top Racer ..... 650 F  
Xardion ..... 650 F

## LES HITS

Actraiser ..... 390 F  
Castlevania IV ..... 590 F  
F-Zero ..... 490 F  
Goemon Fight ..... 590 F  
Joe & Mac ..... 590 F  
Pilot Wings ..... 590 F  
Pro Football (John Madden) ..... 590 F  
Pro Soccer (kick off) ..... 490 F  
Super Adventure Island ..... 590 F  
Super E.D.F. ..... 590 F

Super Formation Soccer ..... 590 F  
Super Ghouls & Ghosts ..... 590 F  
Super Mario World ..... 590 F  
Super Tennis ..... 590 F  
Zelda III ..... 650 F

## SNK NEO GEO

Neo-Geo+Manette ..... 2990 F  
Manette SNK Neo-Geo ..... 490 F  
Memory Card ..... 449 F

## LES NOUVEAUTES

Eight Man ..... 1390 F  
Fatal Fury ..... 1490 F  
Football Frenzied ..... 1490 F  
Mutation Nation ..... 1490 F  
Robot Army ..... 1390 F  
Thrash Rally ..... 1390 F  
Soccer Brawl ..... 1390 F

## LES HITS

Alpha Mission 2 (Aso 2) ..... 1390 F  
Base Ball Stars ..... 1290 F  
Blues Journey (Raguy) ..... 1390 F  
Burning Fight ..... 1390 F  
Cyber Lip ..... 1290 F  
King of the Monsters ..... 1390 F  
Magician Lord ..... 990 F  
Nam 1975 ..... 990 F  
Ninja Comhat ..... 1290 F  
Sengoku ..... 1390 F  
Success Joe ..... 1290 F  
Super Spy ..... 990 F  
Top Player Golf ..... 1290 F

## NINTENDO GAMEBOY

GameBoy ..... 549 F  
Gameboy + jeu ..... 649 F  
Sacoche ceinture "Hip Pouch" ..... 245 F  
Malette de transport "Carry Case" ..... 175 F  
Light Boy ..... 245 F  
HyperBoy (Joy,loupe,lampe,etc.) ..... 449 F

## LES NOUVEAUTES

Batman II ..... 285 F  
Double Dragon 2 ..... 265 F  
F-1 Hero GB ..... 245 F  
Final Fantasy Legend 2 ..... 349 F

Goemon Fight ..... 285 F  
Hudson Hawk ..... 265 F  
Ikari Warrior ..... 285 F  
Janken Man ..... 265 F  
Mega Man 2 ..... 285 F  
Metroid II ..... 265 F  
Ninja Turtles 2 ..... 265 F  
Popeye 2 ..... 265 F  
Prince of Persia ..... 285 F  
Pro Soccer ..... 265 F  
Robocop II ..... 265 F  
Super Street Basketball ..... 265 F  
Terminator 2 ..... N.C.  
The Simpsons ..... N.C.  
Tiny Toon ..... 285 F  
Track Meet ..... 285 F  
Wonder Boy II ..... 285 F

## SEGA GAMEGEAR

GameGear ..... 890 F  
GameGear + Jeu au Choix ..... 1190 F  
Loupe Sega Big Window ..... 199 F  
Master Gear Converter ..... 199 F

## LES NOUVEAUTES

Aleste GG ..... 299 F  
Alien Syndrome ..... 299 F  
Buster Ball ..... 299 F  
Donald Duck ..... 299 F  
Fray ..... 299 F  
Heavy Weight Champ ..... 299 F  
Joe Montana Football ..... 299 F  
Monster World II ..... 299 F  
Ninja Gaiden ..... 299 F  
Phantasy Star ..... 299 F  
Sonic the Hedgehog ..... 299 F  
Space Harrier ..... 249 F  
Super Golf ..... 249 F

## X PRODUITS !

- SEGA Méga CD
- NEC Super CD ROM 2
- NEC PC Duo
- SUPER FAMICOM Intelligent Joystick XE1 SFC
- JEUX Super NES (US)
- Converter Super NES

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs ; nous contacter

## LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

Allo... 91 81 26 44  
Digital Access VPC



offres variables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix
Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter) - 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels - 35 Frs Frais contre remboursement - par Chronopost, nous consulter		TOTAL :

Nom : .....

Adresse : .....

..... Ville : .....

Code postal : ..... N°Tel : .....



Date d'expiration : ...../..... Signature : .....

Règlement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"  
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147  
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX



# Joe Montana

## SPORT TALKING

**B**ien que méconnu en France par la plupart des Français, le football américain est un sport qui mérite l'attention. Beaucoup plus hâché dans son déroulement que le rugby, sport avec lequel il rentre souvent en comparaison chez nous, le football américain est un jeu dans lequel l'esprit tactique est, au moins, aussi important que les muscles "des guerriers" qui s'affrontent sur le terrain.

Malgré cette méconnaissance de notre part, la Megadrive est déjà bien pourvue en matière de simulations de football américain. Pas moins de quatre titres sont déjà disponibles, entre Joe Montana, John Madden I et II et Mike Ditka, le choix est grand. Pour se démarquer de cette ensemble compact, ces diverses simulations étant toutes d'une excellente qualité, il fallait que Joe Montana Sport Talking ait quelque chose en plus, comme John Madden en son temps avec son incroyable scrolling différentiel pour donner un effet de profondeur au terrain. Joe Montana, lui, possède sur l'écran une sorte de zoom, dans lequel se déroule l'action et une escorte digitalisée de voix qui commente toutes les actions de jeu en direct live (comme diraient certains).

Dans cette simulation, on retrouve bien sûr toutes les options habituelles d'une telle simulation. Ainsi, dès le départ, un menu de sélection nous permet de choisir une équipe parmi toutes celles proposées, de déterminer la durée d'un match, de jouer pour le Super Bowl ou non et de lutter contre un adversaire dirigé par la console ou par un ami.

Une fois les équipes mises en place, première surprise. A l'inverse des quatre autres versions de football américain, Joe Montana II (pour simplifier) se déroule entièrement



dans le sens horizontal. Particulièrement bien animée, l'option la plus surprenante ici, est sans aucun doute, l'option qui permet de suivre les joueurs en gros plan. Dans cette phase de jeu, les joueurs sont d'une taille bien plus importante que dans les phases précédentes. Alors que dans la plupart des jeux, agrandissement est synonyme de ralentissement ou d'animation moins fluide, rien de tout cela n'est apparent dans Joe Montana Football II. Seules, de temps en temps, quelques légères disparitions de sprites se font sentir, mais ce défaut est très rapidement gommé par la beauté des graphismes et la souplesse de l'animation. Pour être honnête, la seule petite critique qui peut aller à l'encontre de ce mode graphique sortant de l'ordinaire, est à adresser au champ de visualisation trop restreint. Parfois, il est assez gênant de bien pouvoir effectuer des passes longues, des bombes dans le jargon local, la balle allant

à des endroits où on ne l'attend pas.

L'autre fait marquant de Joe Montana II est l'animation sonore et digitalisée, présente tout au long des différents matches. A chaque action, dans un anglais tout à fait compréhensible, le commentateur sportif vous annonce le type d'action ainsi que le nombre de yards parcouru. Peut-être un peu rébarbatif à première vue, Joe Montana Football II devient progressivement carrément génial. Même si le football américain ne vous branche pas des masses, accordez-moi la grâce de jetez un coup d'oeil averti sur cette simulation, vous ne le regretterez sûrement pas car elle est fantastique, et je pèse mes mots.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 18  
SON : 19  
ANIMATION : 16  
MEGADRIVE FRANÇAISE





# Xybots

Une station spatiale, en l'an de grâce 2064, sert à beaucoup de choses, et entre autres, à gérer les affaires courantes d'un bon petit bout d'univers. C'est pour cela que des Aliens qui ne sont pas plus cons que vous, et qui, eux aussi, pensent que le pouvoir peut venir de là, se sont dit un beau jour, qu'ils allaient investir une de ces belles stations. Et c'est ainsi qu'ils envoyèrent

au feu des dizaines, des centaines et même des milliers de robots, appelés Xybots et auxquels fut confié le rôle difficile d'envahir une base intergalactique d'une importance capitale pour la Fédération.

Mais la riposte ne se fit pas attendre plus longtemps, car dès que la triste nouvelle fut connue, on décida, dans les hautes sphères de la Fédé, que l'on allait envoyer une personne "nettoyer" toute cette zone infestée de sales robots qui ne veulent que votre perte. Et je vous le donne en mille, qui c'est-qui-s'y-colle ? Hein ? Eh oui, c'est vous qui vous mettrez dans la peau très dure de ce super-héros, et qui, à l'aide de votre canon laser hyper sophistiqué, ferez un carnage qui restera un bout de temps dans les mémoires. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à parcourir les différents dédales de la station, en une vue à la Dungeon Master, pour retrouver les Xybots et les buter. Comme je vous le disais un peu plus haut, vous disposez d'un canon hyper puissant dont vous pourrez améliorer les capacités à l'aide d'options que vous pourrez trouver dans les "magasins". Dans ceux-ci, vous aurez aussi la possibilité, si vous avez récolté beaucoup de pièces d'or le long de votre chemin, de remonter votre niveau de vie, d'acheter un accélérateur, pour augmenter votre vitesse, ou encore un indicateur de monstres à l'écran.

Tout droit sorti de l'arcade, puis converti sur ST et Amiga, Xybots sur Lynx peut aussi se jouer à deux en même temps, en reliant deux consoles. Vous pourrez alors mieux admirer les graphismes, très bons, ainsi que la vitesse du jeu et la maniabilité du personnage. Bref, un très bon jeu, mais que vous pourrez bien finir assez rapidement.

**TRAZOM**

**EDITEUR : ATARI**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 14**  
**ANIMATION : 17**



# GAME'S

**Le plus  
grand  
choix de jeux**

## PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

## VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

## ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

## LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

## CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21





# TOKI

**A**près une mutation génétique affreusement mutilatrice, votre corps ne correspond plus à ce qu'il était. D'un beau jeune homme plein de vigueur et de vie, vous voilà transformé en une sorte de mutant tout de poils vêtu, qui, a vu de nez, ressemblerait bien plus à un singe de cirque, un gorille dirons-nous, qu'à un bellâtre à faire tomber toutes les minettes dans vos bras par simple claquement de doigts. Cette condition difficile qu'est désormais la vôtre, devient de plus en plus intolérable, le sommeil est long à venir et vous ne cessez de rêver à votre état. Tous les jours en vous réveillant, une glace en face du pieu, vous fait réfléchir sur votre sordide condition. Non, tout cela ne peut plus durer. Devant une telle constatation, une sympathique jeune femme, d'une beauté remarquable de surcroît, vous indique le moyen de retrouver votre corps premier. La formule magique, la potion libératrice est détenue par un sorcier maléfique, celui-là même qui vous a transformé en bête.

Prenant enfin votre destinée en main, vous décidez tant bien que mal de vous remuer le train et de partir à la recherche de la potion qui vous redonnera votre forme humaine.

Lors de sa mutation génétique, un pouvoir a permis à Toki de survivre dans une jungle dense, où, toutes les secondes, il fallait être sur le qui-vive. Cette arme est une bouche hors du commun. Véritable fût de canon, le bouche de Toki lui permet de cracher des balles à la tête de ses adversaires, un peu comme dans certains stands d'une fête foraine. Tout en avançant, Toki peut balancer des projectiles dans huit directions différentes (verticalement, horizontalement et en biais). Cette faculté de tir est pour le joueur une véritable délectation, car elle apporte au jeu une dimension supplémentaire que l'on connaît trop peu dans ce genre d'adaptation d'arcade à scrolling multi-directionnel. Bien que votre orifice buccal soit des plus performants, nous l'avons déjà vu, les projectiles lancés s'avèreront vite inefficaces devant certains ennemis qui tomberont pile là où il ne faut pas. Pour parer ce léger défaut dans votre arme-

ment, des options spéciales, dispersées tout au long des niveaux, vous permettront de transformer votre tir du départ en une véritable boule de feu. D'autres options scinderont ces tirs en trois tirs plus petits, vous dégagant le terrain bien plus radicalement.

En luttant contre des plantes carnivores et des volatiles tout droit sortis des pires moments de la préhistoire, le boulot de Toki est loin d'être de tout repos, d'autant que certains

passages se révèlent particulièrement délicats à franchir.

Les différents niveaux que comporte ce jeu sont assez variés, certains ponctués par des effets de couleurs intéressants (le second niveau par exemple), d'autres par de très beaux éléments de décors ; ils possèdent en général quelque chose qui attire l'oeil du joueur et le distrait de sa tâche première.

Bien que les couleurs paraissent un peu ternes aux yeux de certains, les graphismes sont particulièrement fins et laissent transparaître chaque détail du jeu. Parfaitement animé, Toki est également d'une maniabilité remarquable. Répondant à la perfection à toutes vos commandes, cette réalisation de Sega est très soignée. Hyper agréable à jouer, hyper sympa à manœuvrer, Toki est un jeu comme on aime en voir sur la console seize bits de Sega.

**J'm DESTROY**

**MEGADRIVE  
JAPONAISE  
EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 16  
ANIMATION : 17  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**

**MEGADRIVE  
91%**





# PRINCE of PERSIA



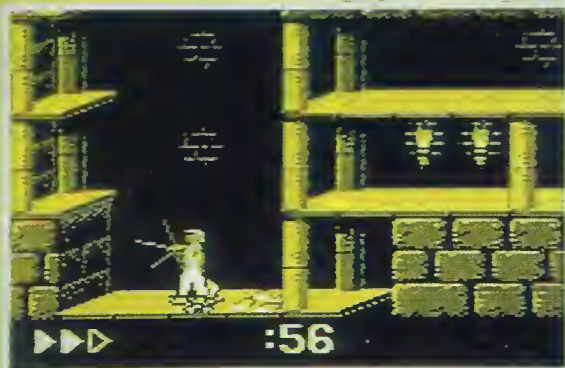
Le Sultan est parti en guerre, à l'étranger. Son grand vizir, l'ignoble Jaffar, en profite pour faire régner la terreur dans tout le pays. Le peuple est étouffé par les impôts, la famine gagne les villes, les soldats du vizir passent leur temps à piller, à voler les paysans ; c'est la désolation totale. Mais Jaffar ne s'arrête pas là, ses ambitions sont bien plus importantes : il vise le trône de Perse.

Il a donc enlevé la princesse, l'a enfermée dans son palais en lui laissant une heure pour réfléchir à sa proposition de mariage. Si elle refuse de lui donner sa main, il la tue. Mais la princesse est amoureuse de vous, brave soldat du bon Sultan parti en guerre, et c'est à vous de délivrer la belle. Pour cela, vous devrez traverser 12 niveaux vicieux au possible, éviter de très nombreux pièges pour arriver jusqu'à la chambre de la princesse. Mais il faut vous dépêcher, vous n'avez qu'une heure. Premier choc : la qualité des graphismes et des animations. Le travail de Jordan Mechner, à qui l'on doit les graphismes, la programmation et le concept du jeu, est colossal. La décomposition des mouvements du per-

sonnage est extraordinaire, le héros saute, cours, dérape, tombe, combat à l'épée, avec une souplesse impressionnante. Ensuite, on s'aperçoit que le jeu lui-même est extrêmement bien conçu, terriblement prenant et intéressant. Vous devrez déjouer tous les pièges du vizir, appuyer sur

les bonnes dalles pour ouvrir les grilles de fer, éviter les précipices, les lances qui sortent du sol, et même combattre contre des gardes, à l'épée. Prince of Persia est un chef d'œuvre.

SEB



EDITEUR : KONAMI  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 19

GAME BOY

95%

## AMERICAN GAMES DIRECT

### NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,  
CONTACTEZ-NOUS**

### SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR LE SERVICE PACK

DISTRIBUTION SOUS 48 H  
PRIX COMPÉTITIFS  
GAMME TRÈS ÉTENDUE

CONTACT TÉL. RAPIDE  
INFO. NOUVEAUTÉS  
IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT

EN FRANCE

Commandez :

- Par téléphone : (1) 30 64 19 00
- Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx

**GAME  
NETWORK**



Les Supers  
Promo  
du mois !

# ULTIMA *games* présente SEGA

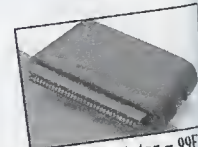
Les accessoires



**PRO 1 = 190F.**  
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



**PRO 2 = 125F.**  
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu, vous satisferez volontier, n'est-ce pas, pour seulement 125F. Ultima vous offre la Pro 2. Symphonie, La Pro 2 est livrée avec un adaptateur adaptable sur la touche de direction.



**Game Adaptor = 99F.**  
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la bibliothèque complète des titres disponibles. De plus le GA propose le volet d'insertion des cartouches.



**JOYPAD = 79F.**

**LECTEUR  
CD ROM  
MEGADRIVE  
DISPONIBLE !!!**

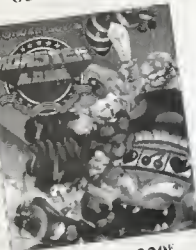
fonctionne sur toutes  
les consoles  
(japonaise et française)

**JEUX POUR CD :**

ERNEST EVAN 490F  
SOL FEACE 490F  
HEAVY NOVA 490F

Modification des  
consoles japonaises  
et françaises  
en 50/60 Hz !  
Ainsi tous les jeux  
fonctionnent sur  
n'importe  
quelle console. **290 F**

OUT RUN 190F



WONDERBOY III 220F



BLOCK OUT 190F



HELL FIRE 220F



SPIDERMAN 250F

**JEWEL  
MASTER**

JEWEL MASTER 250F



FANTASIA 290F

Console  
seule  
**890F**

Console  
française  
**1049F**

Console  
avec 1  
manette  
et 3 jeux

Block Out  
Wonderboy III  
Out Run

**1490F**

Console  
avec  
1 jeu  
au choix\*

**990F**

Ultima Games a élu la Mégadrive  
Japonaise Console de l'Année !

**MEGADRIVE**

\*Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

## HITS

BATMAN	390
COMMANDO II (MERCK)	450
DECAP ATTACK	390
DEVIL CRUSH	450
GHOULS AND GHOST	390
JOE MONTANA FOOT BALL II	490
KABUKI SOLDIER	390
LAKERS VS CELTICS	450
KEN LAST BATTLE	390
MARVEL LAND	450
MICKEY CASSLE OF ILLUSION	390
MONACO GRAND PRIX	390
NHL HOCKEY	450
REVENGE OF SHINOBI	390
RUN ARK	350
SAINT SWORD	350
SONIC	390
STREET OF RAGE	450
STRIDER	450
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDER FORCE III	450
WORLD CUP SOCCER	390
TOE JAM AND EARL	390
SPEED BALL II	390

SHADOW OF THE BEAST	390
ROAD RASH	390
J BUSTER BOXING	390
WRESTLE WAR	NC
STREET SMART	390
POPULOUS	390
MISS PAC MAN	390
DEVIL HUNTER	390

## NOUVEAUTES

DOUBLE DRAGON II	NC
EGUZAIRU	490
RUN ARK	390
UNDEADLINE	450
DAHNA	NC
FIGHTING MASTER	450
GOLDEN AXE II	390
DONALD DUCK QUACKSHOOT	390
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	450
TAIHEKI	350
TASK FORCE HARRIER	350
WANI WANI WORLD	390
BEAST WARRIOR	390
F1 CIRCUS	450

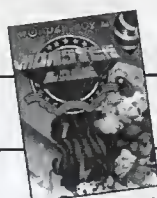
WONDERBOY V	450
FANTASY SOLDIER	350
PIT FIGHTER	NC
ROAD BLASTER	NC
MARIO LEMIEUX HOCKEY	450
F-22	450
SUPER FANTASY ZONE	450
FUJI LEGEND	NC
TECNO WORLD CUP	450
IMMORTAL	450
JOHN MAIDEN II	490
JOE MONTANA II	490
ROBODOD JAMES POND II	450
RING OF POWER	490
YS III	490
ROAD BLASTER	450
STORM LORD	NC
SD VARIS	450
STEEL EMPIRE	NC
TURBO OUT RUN	NC
PIT FIGHTER	NC
CRUDE BUSTER	NC
BADOMEN	NC
WHERE IN TIME	NC
IS CARMEN SATRAGO	NC

## PROMOS

BLOCK OUT	190
WONDERBOY III	
MONSTER LAIR	220
OUT RUN	190
SPIDERMAN	250
ALIEN STORM	290
FANTASIA	290
HELL FIRE	220
JEWEL MASTER	290

## AVENTURES

ARCUS OF ODYSSEY	390
FEARY TALES	450
BOOK PHANTASY STAR III	150
CENTURION	390
JEWEL MASTER	250
KINGS BOUNTY	390
MIGHT AND MAGIC	390
PHANTASY STAR II	499
PHANTASY STAR III	590
SHINNING THE DARKNESS	NC
SWORD OF VERMILLON	499
EGUZAIRU	490
LEGEND OF NINJA BURAI	490
STAR FLIGHT	450



WONDERBOY III

+



PRO 2

= **250F**

**OUT RUN  
+  
GOLDEN AXE II  
= 490F**

**ULTIMA Paris**  
(Boulevard Voltaire)  
**ouvert**  
**le Dimanche**  
**de 14H à 18H**

\*le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.



Coregrafx  
avec 1 jeu  
990F

Coregrafx II  
avec 1 jeu  
1090F

Jeu à partir  
de 100F



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

LT Portable  
+ Ecran  
Cristaux  
Liquides  
6490F

DUO NEC  
3490F

**NEC**  
**TOUS NOS JEUX  
SONT A 290 F !!**  
*Y compris les nouveautés*

TURBO GT  
la Reine des  
portables  
2490F

Supergrafx + 1 jeux  
1490F

# GAMEGEAR

Gamegear  
+ Sonic  
1190 F



NOUVEAUTES  
SONIC  
290 F  
DONALD DUCK  
290 F

Gamegear  
+  
Mastergear  
+  
adaptateur  
secteur  
1190F



Master Gear = 150F.  
Tous les jeux de la Master System  
sur la Game Gear grâce au Master  
Gear.

- MONACO GP  
GORBY  
OUT RUN  
HALLEY WARS  
DEVILISH  
PENGU  
COLUMNS  
CHASE HO  
DRAGON CRYSTAL  
G LOCK  
HEAD BUSTER  
GRIFFIN

- PAC MAN  
SHANGAI II  
SKWEEK  
SOKOBAN  
WOODY POP  
PAD AND PATER  
MAGICAL GUY  
MAGICAL PUZZLE  
COLUMNS  
MICKEY  
SHINOBI  
ZAN GAMEGEAR

- NOUVEAUTES  
GAMEGEAR  
ARIEL  
AX BATTLER  
DONALD DUCK'S  
FRAY  
FROGGER  
LEGEND OF NINJA  
SONIC  
SPACE HARRIER  
LEADER BOARD

- NINJA GAIDEN  
BERLIN WALL  
FANTASYZON  
OUT RUN  
WONDER BOY  
MAGICAL  
BLOCK OUT  
QUACKSHOOT  
F-22  
SPIDERMAN  
CRACK DOWN  
GONG

MONACO GP : 190F

OUT RUN : 190F

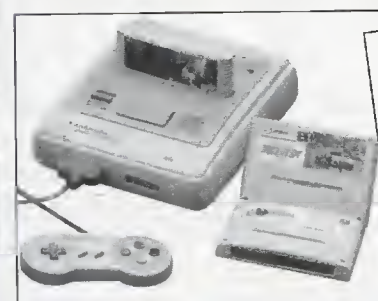
WIDE GEAR = 190F.  
Cette loupe pour Gamegear  
agrandira votre écran.

SUPER FAMICOM  
+ 1 JEU  
1990F

SUPER NES  
+ MARIO  
1990F

ARTOUCHE SUPER FAMICOM

CHASSEUR	390
THUR QUEST	690
CASTEL VANIA IV	650
WITH DEFENSE FORCE	650
TERO	590
EMAN FIGHT	650
SEANO MAC	650
NOT WING	590
TYPE	650



SUPERFAMICOM  
avec 1 jeu  
SUPER PROMO

NOUVEAUTES

- BILL LAIMBER  
CHESS MASTER  
FINAL PHANTASY II  
HOME ALONE  
JOHN MADDEN  
FOOTBALL  
SIM CITY  
SUPER OFF ROAD  
R.P.M. RACING

AERA 88	650
SUPER MARIO LAND	590
SUPER TENNIS	690
ZELDA III NEW	640
SUPER FORMATION SOCCER	640
LEMMINGS	650
NOSFERATU	650
THUNDER SPIRIT	650
MAGIC SWORD	650
AXELAY	650
ROCKETEER	650

Console LYNX  
nouveau modèle  
790F

ergonomie  
d'atonomie  
jolie



- ARTOUCHE LYNX  
PARTIR DE 250F  
AND TED  
STROODP  
ES OF  
VILET  
PAC MAN  
R BOY  
PAGE

- ROBO SQUASH  
ROAD BLASTER  
RYGAR  
SHANGAI  
SLIME WORLD  
XENOPHOBE  
ZARLOR  
MERCENARY  
BLUE LIGHTNING  
CALIFORNIA GAMES  
APB

- BLOCK OUT  
NINJA GAIDEN  
PAC LAND  
WARBIRDS  
SCRAYARD DOG  
Accessoires  
Attache-case 145 F  
Adaptateur 110 F  
Pochette 110 F  
Pare-soleil 25 F

MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc., sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

# ULTIMA games

**PARIS**  
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31  
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

**LILLE**  
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

**BORDEAUX**  
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

**NANTES**  
6, rue Mazagan - 44100 - Tél. 40.69.15.92

**TOURS**  
81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

**PERPIGNAN**  
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40

**DAX**  
56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63

**PAU**  
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

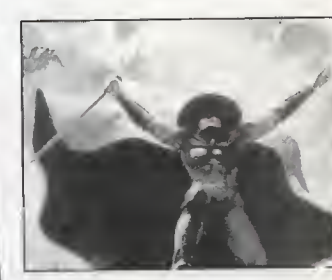
**MARSEILLE**  
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

# NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo  
seule  
2490F

Néo Géo  
+ Fatal Fury  
+ 2<sup>ème</sup> manette  
4470F  
Prix Ultima  
3990F



Jeu  
à partir  
de 790F

- PROMOS :
- |                    |                 |
|--------------------|-----------------|
| MEMORY CARD 190 F  | JEU A 1490 F    |
| 2ème MANETTE 490 F | BURNING FIGHT   |
|                    | FATAL FURY      |
|                    | SOCCER BRAWL    |
|                    | FRENZY FOOTBALL |
|                    | SENGOKU         |
|                    | EIGHT MAN       |
|                    | ROBO ARMY       |
|                    | THRASH RALLY    |

**BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX**  
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris  
**ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris**  
Tél. (1) 43 38 96 31  
demander Sabine pour la disponibilité des produits

Nom Prénom :  
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)  
CB n° :  
Date d'expiration :  
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix

Produit	Prix

Port matériel 100F - Port logiciel 25F  
Montant .....  
Total .....  
Photos non contractuelles  
Offre valable jusqu'au 31/03/92



# THE FLINTSTONES

**C**ancres en histoire-géo, les éditeurs sur Master System travaillent pour vous! Après l'Histoire Antique avec Astérix sur lequel je me suis bien éclaté, nous voilà à la Préhistoire avec une famille néanderthaliennne moyenne: les Flintstones. C'est la fin de semaine et Fred ne pense désormais qu'à une chose: la finale du championnat de bowling de Bedrock! Mais rien n'est simple, comme vous le savez, chers lecteurs! La vie est une jungle et souvent, des êtres malfaisants et casse-pieds nous le rappellent: les femmes! Bon, je suis peut-être un peu excessif mais c'est du moins ce que pense notre pauvre Fred Pierrafeu qui voit son enthousiasme fondre comme neige au soleil lors du retour de Wilma Pierrafeu à la grotte familiale. Eh oui!, il avait oublié une promesse qu'il avait faite à un moment d'égarement: repeindre la salle de séjour de la grotte. Ceci n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd, Wilma n'étant pas sourde! Dans un couple, même néanderthalien, la



que Wilma ne revienne. Outre le fait que votre personnage doit peindre du sol au plafond (il faudra alors déplacer une échelle), il doit aussi veiller sur ce monstre qu'est Pebbles, le petit dernier des Pierrafeu. A chaque fois que le bébé préhistorique sort de son parc, il fonce faire des graffitis sur le mur que vous repeignez avec amour! Il n'y a alors qu'une solution: la fessée monumentale et le retour direct dans le parc. Cela vous fait perdre du temps et, surtout, voilà le pinceau qui se sauve! Comment, un pinceau qui bouge? Eh!, les mecs!, on est dans un jeu vidéo alors les pinceaux qui bougent, c'est normal! Une fois Pebbles dans son parc, il vous faut courir après le pinceau et c'est reparti pour un tour en attendant la prochaine crise de Pebbles. Pour corser le tout, vous devez aussi plonger le pinceau dans un pot de peinture quand celui-ci est sec. Si le temps imparti est écoulé, Wilma revient et c'est le terrible constat: pas de salon repeint, pas de bowling! Si, par contre, vous avez réussi, ce qui arrive très rapidement vu la facilité du jeu, vous voilà parti pour le second niveau. Cette fois, le moment tant attendu est proche. Vous conduisez,

je me dois de rétablir la vérité préhistorique: il s'agit en fait d'un tacot en bois aux roues de pierre. Le problème avec les routes préhistoriques est qu'on n'avait pas encore inventé le goudron, résultat: des cailloux parsement la route et ralentissent la progression de la voiture. Il va falloir conduire très prudemment en évitant les caillasse en sautant par-dessus. Si la voiture touche un caillou, c'est la crevaision automatique. J'en vois qui se posent des questions métaphysiques: comment, des roues en pierre qui crèvent, il a bu ou quoi? Non, les roues se brisent en mille morceaux au moindre contact avec un rocher. Il faut alors tailler une pierre et placer le cric afin de réparer. Dépêchez-vous alors, car vous devez arriver à temps à Bedrock sous peine de rater la finale. Si on s'amuse un peu au premier niveau, le deuxième est d'un ennui terrible: trop répétitif et d'une maniabilité relative, cette petite course de voiture est sans grand intérêt. Le troisième niveau consiste en une simulation de bowling préhistorique, le fameux championnat de Bedrock pendant lequel Fred et Barney vont s'affronter. Le quatrième et dernier niveau voit le retour des deux compères au foyer conjugal. Pebbles s'étant enfui et demeurant introuvable, il va falloir parcourir un chantier en construction pour retrouver le gamin. Quand vous découvrirez avec effroi que le bébé s'amuse tranquillement perché sur une poutre, vous saurez ce qu'il vous reste à faire. Voilà, The Flintstones se veut être un jeu d'arcade original à thème. Il en ressort un jeu fade, aux graphismes sympas mais pas déments, d'une durabilité nulle (1/2 heure à 1 heure de jeu avec quatre petits niveaux) et d'une maniabilité plutôt faible par endroits. L'intérêt de ce genre de production laisse à désirer, on s'ennuie et on se lasse sauf si on a un âge inférieur à 10 ans. A réserver aux fanas du dessin animé de Hanna-Barbera, et encore!

**O. PREZEAU**



vie est faite de menues concessions. Ici, ce n'est plus une concession mais une obligation pour Fred, victime d'un terrible ultimatum: dimanche, il devra peindre entièrement la salle de séjour avant le retour de Wilma pour pouvoir espérer aller à la finale de bowling, dur! Je trouve personnellement que l'on se trouve devant un motif de divorce caractérisé mais Fred est un cro-magnon cool et décide de s'exécuter. Le jeu est lancé, c'est à vous d'intervenir. The Flintstones consiste en plusieurs scénettes mettant en scène le héros de la préhistoire qu'était Fred. Le premier niveau consiste à peindre le salon avant

avec Barney, un voisin de grotte, la voiture qui doit vous mener à Bedrock pour le super-bowling. Quand je parle de voi-



**EDITEUR : GRANDSLAM**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 10**  
**SON : 10**  
**ANIMATION : 12**



# FAST TRACKS™

Parlons de la course. Vous êtes plongé au cœur de celle-ci, puisque le jeu est réalisé en 3D faces pleines. Les graphismes ne sont pas désagréables, le défilement est souvent rapide, mais l'affichage devient saccadé quand il y a trop d'éléments à afficher en même temps. De plus, Nascar est très rapidement lassant, et filer des coups de volants à gauche, à droite, tout seul sur la piste, n'est pas d'un intérêt monstrueux. Dommage, car les options étaient suffisamment nombreuses, du réglage des performances de votre véhicule au choix du circuit, en passant par les qualifications.

SEB

**GAME BOY**  
**55%**

**EDITEUR : KONAMI**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 14**  
**ANIMATION : 12**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

# NUMERAL PLUS®

Commandez de 9h 30 à 12h 30  
et de 14h 30 à 19h 30 au

Arrivage du JAPON  
et des ETATS-UNIS  
Chaque semaine

**☎ 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51**

vous pouvez téléphoner du lundi au samedi ou envoyez vos bons de commande au **3, avenue Emile Zola - 59800 LILLE**

## NEC PC ENGINE

3 Grafx + Jeu	980 F
1000 + Jeu	3750 F

## NOUVEAUTES

ps cup	379 F
mon II	379 F
le Soldier	379 F
pus	379 F
pus	379 F
el 2	379 F
er League IV	379 F
xander	379 F
ee	379 F
Colon	439 F
evil Hunter Yoko	439 F
Panic	439 F
is	379 F
Shabbim III	439 F
SPRIGGAN	439 F
Browning	439 F
Gate of Thunder	439 F
Human Sport Festival	439 F
Panza Kick Boxing	439 F
Prince of Persia	439 F
Populous-Promised Land	439 F
CD-Type CD Complete	439 F
Shadow of the Beast	439 F
ialis	439 F

## GAME GEAR

er Syndrome	289 F
er Ball	289 F
ed Duck	289 F
ster World 2	289 F
stasy Star	289 F
ic	289 F

## GAME BOY

Cyber Formula	245 F
F1 Hero	245 F
Ikari Warrior 2	245 F
Metroid 2	245 F
Pro Soccer	245 F
Rubble Saver	245 F
Tiny Toon Adventure	245 F
Wonder Boy 2	245 F

## MEGADRIVE

Megadrive Int. + Jeu (au choix)	1390 F
Game Adaptor (pour jeux jap.)	90 F
Mega CD + Jeu	3890 F

## NOUVEAUTES

Alisia Dragon	445 F
Bad Omen	445 F
Battlemania	445 F
Crude Busters	445 F
Dahna	445 F
El Viento	445 F
F22 Interceptor	445 F
John Madden Football 92	445 F
Lakers Vs Celtics	445 F
Lemmings	445 F
Lode Busters	445 F
Mercs	445 F
NHL Hockey	445 F
Pit Fighter	445 F
Quackshot	445 F
Rent a Hero	445 F
SD Valis	445 F
Shadow of the Beast	445 F
Shining Force	445 F
Sonic the Hedgehog	445 F
Streets of Rage	445 F
Take the Train	445 F

Wani Wani World	445 F
World Cup 92	445 F
CD Cosmik Stories	445 F
CD Crystal Chaser	445 F
CD Death Bringer	445 F
CD Lunar	445 F

## SUPER FAMICOM

Super Famicom + 2 manettes 2490 F  
Super Famicom + 2 manettes + Jeu 2990 F

## NOUVEAUTES

Arthur Quest	590 F
Axelay	610 F
Castlevania IV	590
Contra Spirit	610 F
F1 Exhaust Heat	610 F
F1 Grand Prix	610 F
Hat Trick Hero	610 F
Joe and Mac	610 F
Ranma 1/2	610 F
Rockteer	610 F
Smash TV	610 F
Soul Blader	610 F
Super Adventure Island	610 F
Super Formation Soccer	610 F
Ultima VI	610 F
Zelda III	610 F

**SNK NEO-GEO**

Néo Géo + Manette + Jeu (au choix) 3990 F

## JEUX

Burning Fight	1490 F
Fatal Fury	1490 F
Magician Lord	790 F
Mutation Nation	1490 F
Robo Army	1490 F
Sengoku	1490 F
Socer Brawl	1490 F
Trash Rallye	1490 F

## BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Tél. ....

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
<input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> C.C.P. <input type="checkbox"/> Mandat Lettre <input type="checkbox"/> Contre-Remboursement	Frais de port Accessoires consommables 30 F Matériel 100 F Logiciel 20 F Ajouter 35 F pour frais de contre remboursement	
	<b>TOTAL</b>	

**Tous nos envois se font colissimo 48H ou par Chronopost 24H.  
Possibilité d'envoyer vers l'étranger (nous contacter).**



# BERLIN WALL

**A**près son excellentissime prestation sur la Game Gear, voici que Berlin Wall débarque sur la Megadrive. Premier et notable changement, on peut jouer à deux simultanément ! Le principe de base

reste néanmoins toujours le même, à un ou deux joueurs. Dans de petits paysages peuplés de monstres à tête bizarre, vous devez, sautant de passerelle en passerelle, creuser des trous dans le sol à l'aide de votre maillet, dans le seul but d'y faire choir le monstre et de l'achever d'un dernier coup de maillet. Sauvage, mais particulièrement amusant. Chaque monstre abattu donne droit à un bonus. La taille de ce bonus dépendant de la façon dont le monstre a expiré, il faudra s'appliquer dans le massacre. En effet, un monstre tué par la chute d'un autre monstre vous donnera des cheesburgers maxi-géants-costauds ou des poulets titanesques, alors qu'un monstre abattu d'un coup de maillet ne vous donnera qu'une vulgaire pomme, sans vouloir vexer nos amies les pommes qui, je le sais, ne manquent aucun numéro de Joystick, ou alors une piécette sans valeur. Le problème, lorsque l'on joue à deux simultanément, est que ce n'est pas toujours celui qui fait tout le travail qui récolte le bonus ! Je vous laisse imaginer l'ambiance que cela crée !

Comme sur la version Game Gear, certains monstres vous donneront, à la place de bonus de points, des bonus type magiques; mais cette fois, ces bonus sont en nombre. Du jackpot



magique faisant naître une fontaine de bonus (parfois de vies en plus à partir du niveau quatre) aux chaussures de rapidité en passant par les bombes ou les boules de bowling, vous aurez de quoi réchauffer l'ambiance déjà torride. Se surajoutent à

cela des décors de fond ultra sympas et des jeux de passerelles et

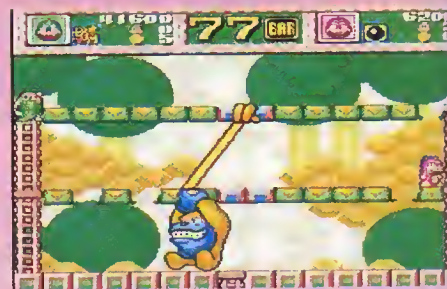
plateformes mouvantes, qui se transforment parfois en casse-tête infernal. Autre différence avec son homologue portable : la présence de niveaux bonus bien particuliers. Après

chaque monde visité, il faudra, d'une manière assez aléatoire, style jackpot, composer un

visage de femme. En fonction du résultat, vous aurez droit à une fontaine de bonus, plus ou

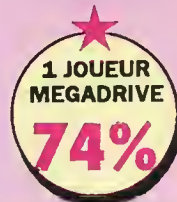
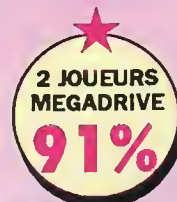
moins importante et de qualité variable. On risque de se bousculer en-dessous de ce jackpot géant pour ramasser les kiwis géants, les poulets, les épis de maïs, les bombes, les champs protecteurs...

Le jeu se termine assez rapidement (bien qu'à partir du niveau quatre les choses se corsent sérieusement), mais on ne se lasse jamais d'y retourner, lorsqu'il s'agit d'une partie à deux. On notera quelques très légers "bugs" dans l'animation, mais ils sont rares et ne gênent absolument pas le jeu.



Ajoutez à tout cela des musiques bien sympas et vous obtiendrez un jeu qui saura vous garantir d'excellents moments, et même mieux. Si je vous dis que j'adore, je suis encore à des années-lumières de la réalité.

**T.S.R.**



**MEGADRIVE JAPONAISE**

**EDITEUR : KANECO**

**GRAPHISME : 14**

**MANIABILITE : 16**

**SON : 14**

**ANIMATION : 13**

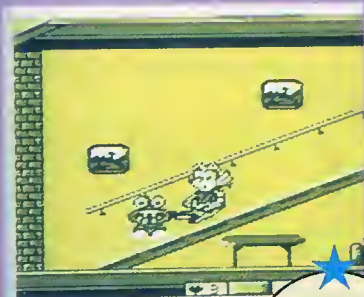
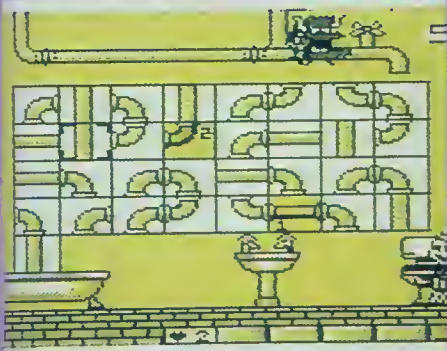
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**



# BEETLEJUICE

La délicieuse Lydia a de gros problèmes : une meute de fantômes a pris possession des moindres recoins de sa maison. Chaque pièce, chaque armoire, sont infestées de créatures pas si horribles que ça puisqu'elles ont pris l'apparence d'objets usuels. C'est pas que cela gêne énormément Lydia qui en a vu d'autres, mais ça commence à devenir envahissant. Cela le devient tellement même, que l'infortunée jeune fille se voit enlevée par le chef incontesté de la tribu des fantômes : le baveux et gluant Astoroth qui ne supporte plus qu'une fille s'oppose à ses petites affaires. C'est qu'il a sa fierté le Astoroth ! Il ne reste plus à Lydia qu'à appeler son pote de toujours : Beetlejuice, le félé de la cage à miel, celui qui repeint le béton en couleur, l'homme aux mille visages, le guide de l'au-delà, "l'homme" de la situation si l'on peut encore parler d'homme. Beetlejuice est en effet un fantôme, le gardien, l'exorciste pour les humains de tout ce qui est surnaturel sur Terre. Il opère toujours dans la bonne humeur la plus totale, un délire communicatif qui donne envie d'être un fantôme ! La vallée de la mort, la ville des tombes, l'île du diable, les lieux les plus horribles du monde de l'au-delà font partie de son territoire. Alors, une maison hantée et un ectoplasme énervé avec un nom à se rouler par terre de rire, ça ne va pas faire peur à Beetlejuice ! Vous contrôlez Beetlejuice le long de six niveaux tous plus fous les uns que les autres. Le jeu se déroule en scrolling multi-directionnel avec des graphismes réalistes à la Simpson ou à la Adams Family. En fait, Beetlejuice est composé d'une multitude de petits jeux tous différents et variés.

C'est à un véritable festival de jeux d'arcade et de réflexion qu'on a droit. Par exemple, lors du premier niveau qui consiste à aller débarrasser les fantômes dans toutes les pièces de la maison, Beetlejuice tire sur des vêtements, des assiettes, des ustensiles de cuisine, puis il répare les conduites d'eau qui fuient. des salles de bonus permettent de gagner une vie, on joue aux cartes, on teste ses réflexes avec des jeux de précisions. Beetlejuice est le type même de jeu éclectique, tout en gardant un parfum de jeu de progression d'arcade classique. Vous ne pouvez pas rater un tel événement sur la game boy.



EDITEUR : LJN  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 16  
SON : 16  
ANIMATION : 18

GAME BOY

90%



1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

## CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!  
pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

### MEGADRIVE (S E G A) MASTER-SYSTEM

<b>399F</b> ALIEN STORM ARCUS ODYSSEY DARK CASTLE MICKY MISTIC DEFENDER REVENGE SHINOBI SONIC HEDGEHOG SUPER R BASKET SUPER MONACO GP WONDERBOY 3 <b>449F</b> ABRAHAM'S TANK BATMAN J.BUSTER BOXING DEVIL CRUSH DICK TRACY DOUBLE DRAGON II FANTASIA HEARTY TALE GAIJARES GHOULS N GHOSTS GOLDEN AXE II GYNCOUG JAMES POND JEWEL MASTER KING'S BOUNTY LAKERS VS CELTICS MERC'S N.B. HOCKEY	OUT RUN POPULOUS QUACKSHOT ROAD RASH ROBOCOP (JAMES POND II) ROLLING THUNDER 2 SHADOW DANCER SHADOW OF THE BEAST SPEEDBALL 2 SPIDERMAN STORM LORD STREETS OF RAGE STRIDER THUNDERFORCE III TIE JAM & EARL TURRICAN UNDEADLINE VALIS 3 <b>499F</b> CENTURION I-22 INTERCEPTOR THE IMMORTAL <b>599F</b> PHANTASIE STAR II PHANTASIE STAR III STARLIGHT SWORD VERMILLION ETC...	<b>349F</b> ACE OF ACES ALIEN KIDD 4 BATTLE OUT RUN BUBBLE BOBBLE DANAN DICK TRACY DONALD DUCK DYNAMITE DUN E SWAT FIRE & FORGET 2 FORGOTTEN WORLD GAUNTLET GHOULS N GHOSTS GOLVILLIUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISS LORD OF SWORD MICKY MOONWALKER	PAPERBOY POPULOUS PSYCHO FOX SONIC HEDGEHOG RC GRAND PRIX R-TYPE SHADOW DANCER SLAPSHOT SPEEDBALL SPIDERMAN STRIDER SUPER KICK OFF SUPER MONACO GP TENNIS ACE THE CYBER SHINOBI WONDERBOY 3 ETC...
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### GAMEGEAR

DONALD DUCK FACTORY PANIC GOLDEN AXE MICKY NINJA GAIDEN OUT RUN	PSYCHIC WORLD SONIC HEDGEHOG SUPER MONACO TAITO CHASE HQ WONDERBOY ETC...
--------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

### NEC

<b>389F</b> ADVENT ISLAND CADASH DARK LEGEND DEAD MOON DEATH CRUSH FENAL M. TENNIS FENAL SOLDIER LEGEND II TOMA	NINJA SPIRIT PC KID II POPULOUS POWER ELEVEN R-TYPE 2 S.L. NOSE GOBELIN SUPER STAR SOLDIER SUPER VOLLEYBALL VIOLENT SOLDIER
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### NINTENDO GAMEBOY

CHESS MASTER DAHDOLLAN OPUS DOUBLE DRAGON FLIP TIL FORTRESS OF FEAR GARGOYLES QUEST KWIRK	R-TYPE REVENGE OF GATOR SIDE POCKET SPIDERMAN TENNIS TORTLES NINJA ETC...
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

### ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT

Nom: ..... Téléphone: .....

Adresse: .....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	Modèle de console			
- Mandat				
- Contre-rembours.	envoi colissimo en 48 h			
(+ 30F)	+ frais de port 20F jeu, 80F console			
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			



# MALGRÉ tout ce qu'on a pu dire sur World Cup Soccer Italia 90, il faut bien avouer que ce titre aurait pu être meilleur. Malheureusement, à l'époque, aucune comparaison n'était possible puisqu'il était le seul de sa catégorie. Cette fois, les choses sont radicalement différentes avec cette nouvelle simulation, la comparaison étant possible, deux titres suffisamment proches étant présents. Décidément, j'adore ce monsieur La Palisse.

# TECMO WORLD CUP '92

Attendue par beaucoup, la Tecmo World Cup se déroule, contrairement à la première simulation de football disponible sur

joueurs de s'affronter dans un duel fratricide, où les buts marqués et la victoire finale sont les seuls enjeux. Outre cette possibilité de jouer à deux simultanément, ce jeu de Tecmo permet également de participer à un championnat du monde composé de vingt-quatre équipes, avec phase de qualification, huitième de finale, quart de finale, etc... bref la totale ! Il permet aussi de jouer des parties amicales qui comptent pour du beurre, mais qui ont l'avantage de permettre de vous entraîner aux diverses tactiques de jeu.

Avant de rentrer dans le vif du sujet et de commencer vos dribbles par milliers, il faudra obligatoirement passer par un menu vous proposant quatre dispositions tactiques différentes pour l'équipe, au programme : 4-4-2, 4-2-4, 5-3-3 et 5-3-2 (les footballeurs comprendront). Malheureusement, tout comme le jeu en lui-même, mais ça nous le verrons un peu plus tard, cette phase de sélection est, à mon sens, trop simplifiée pour influencer considérablement le résul-

tat du match. Il est par exemple impossible de permuter, de changer les joueurs en cours de partie ou de modifier la structure de l'équipe, ce qui est un peu dommage.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, on retrouve la même simplification. Assez fourni au niveau technique, il est possible de réaliser des passes courtes, des passes longues, des dribbles, des tacles, des retournés ou même des têtes plongeantes, mais on retrouve trop souvent dans Tecmo World Cup, les mêmes phases de jeu. Les interceptions sont quasiment impossibles à faire et, dans l'ensemble, les techniques d'approche du but adversaires



Megadrive, suivant un scrolling multi-directionnel, le terrain se déplaçant horizontalement. Assez inhabituel pour les fans de foot sur console, ce système de représentation permet une autre approche de ce sport sur ces machines. Bien plus "arcade" que simulation, Tecmo World Cup cache cependant de nombreux atouts. Tout comme les autres jeux de ce style sur micros et consoles, TWC permet à deux



sont assez stéréotypées.

Sur le terrain, les joueurs se déplacent avec assurance et les sprites d'une animation tout-à-fait convenable, assurent à ce jeu une excellente maniabilité. Evidemment, nous ne sommes pas en face d'un dessin animé, mais on sent qu'un effort tout particulier a été réalisé dans ce domaine par les programmeurs.

Alors que les joueurs sont d'une taille très honnête pour un jeu de cette catégorie, l'action ne ralentit pas, ce qui est tout à l'honneur de ce titre. Accompagné tout au long du jeu par des musiques dynamiques et entraînantes qui changent à chaque nouveau match, Tecmo World Cup est, en fait, très plaisant lorsqu'on y joue à deux ; seul, il se finit en deux ou trois heures, ce qui, une fois de plus, est plutôt rageant, surtout au niveau du porte-monnaie, une cartouche sur Megadrive n'étant pas donnée.

**J'm DESTROY**



**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**EDITEUR : TECMO**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 17**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**

**MEGADRIVE**  
**84%**



# ARKADOID



**8, rue des Augustins  
57000 METZ**

**Tél : 87 36 36 05  
Fax : 87 75 35 93**



ÇA A L'AIR PETIT  
COMME MAGASIN !?!

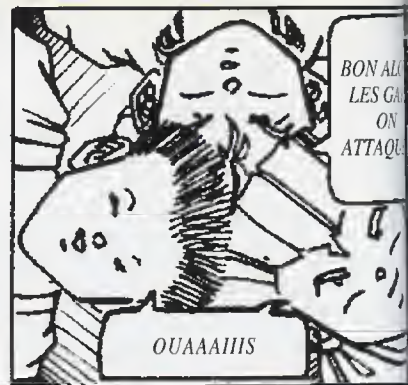


FAUT PAS  
SE FIER  
AUX  
APPARENCES



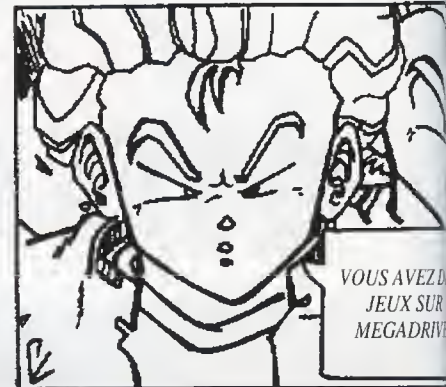
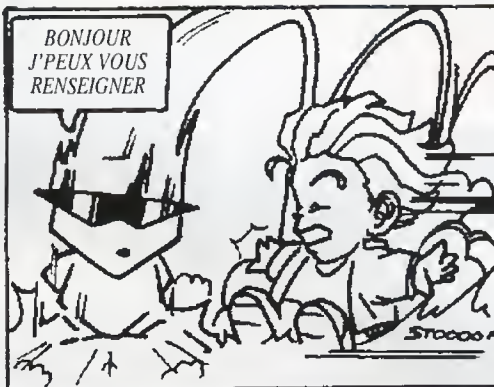
BON AU  
LES GA  
ON  
ATTAQUE

OUAIIIIIS



C  
H  
A  
R  
G  
E  
Z

BONJOUR  
J'PEUX VOUS  
RENSEIGNER



VOUS AVEZ D  
JEUX SUR  
MEGADRIVE



# CONSOLE MEGADRIVE

1 Manette + Alimentation

949 Frs

MEGA CD + Alimentation 3650 Frs

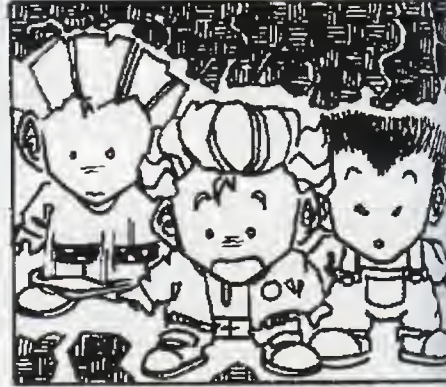
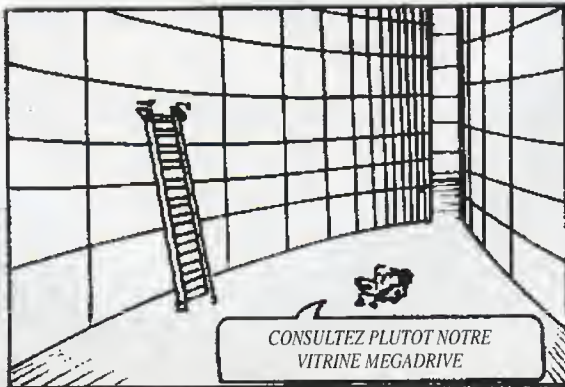
- Donald Duck 395 F
- Sonic 395 F
- Street of rage 395 F
- Out run 299 F
- Mercs 395 F
- Wonderboy V 449 F
- Pit Fighter 395 F
- Alisia Dragoon 449 F
- SD. Valis 449 F
- Double dragon II 449 F
- Golden Axe II 419 F
- Undeadline 449 F
- Fantasia 299 F

- Dahna 449 F
- Robocod/J. Pond II 449 F
- Art Live 449 F
- Winter Games 449 F
- Toki 449 F
- Techno world cup 419 F
- Crocodile world 419 F
- Kid cameleon 449 F
- CD Heavy nova 490 F
- CD Sol Feace 490 F
- CD Funky horror band 490 F
- CD Ernest's Heavens 490 F

LA LISTE  
EST  
CHOUETTE  
QUOIQUE  
INCOM-  
PLETE



CONSULTEZ PLUTOT NOTRE  
VITRINE MEGADRIVE





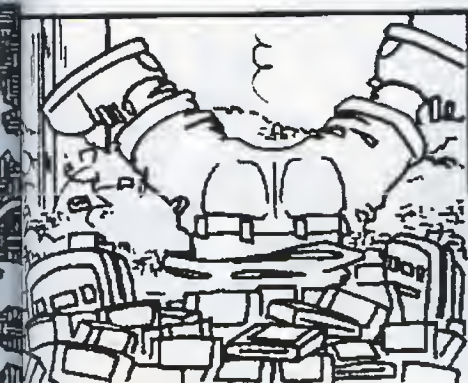


# CONSOLE SUPERFAMILICOM

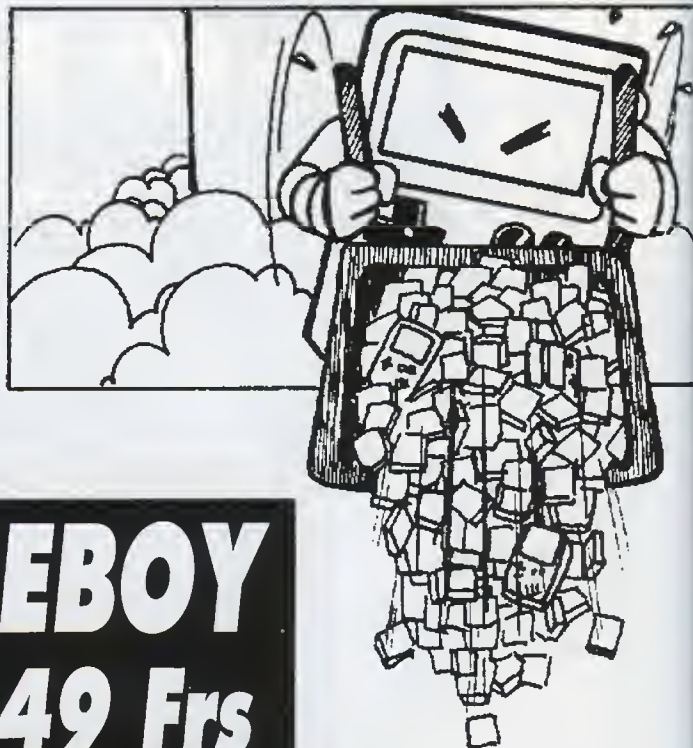
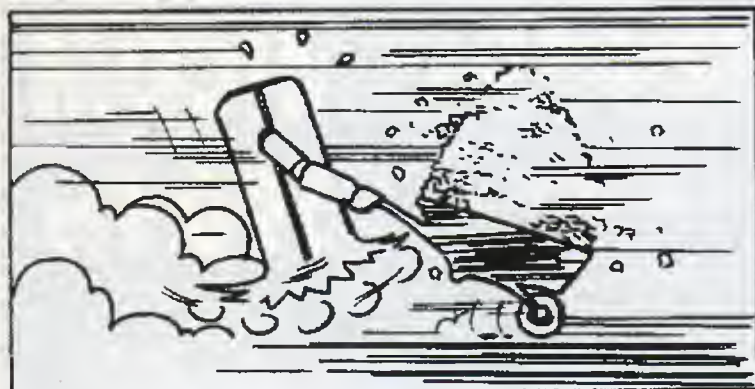
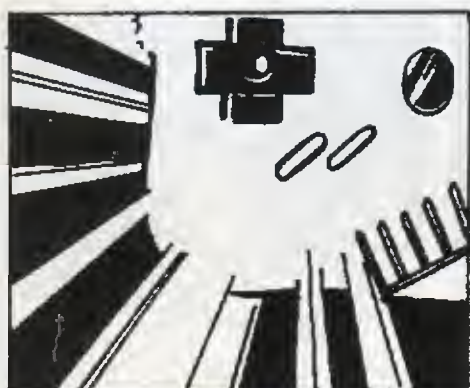
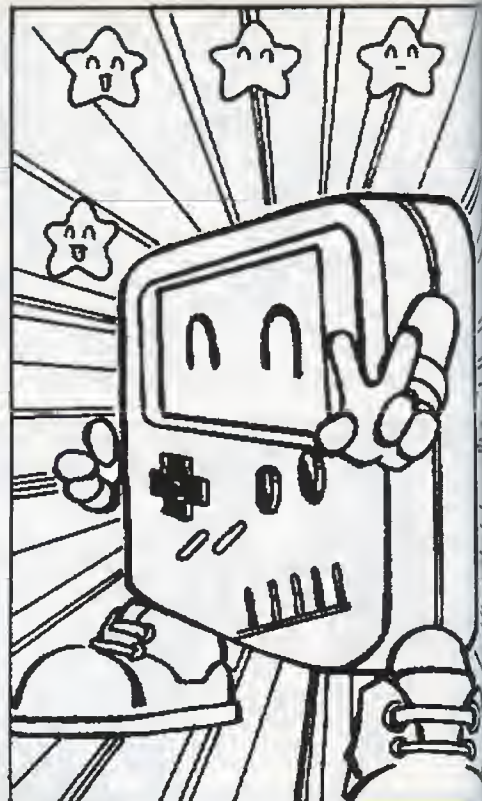
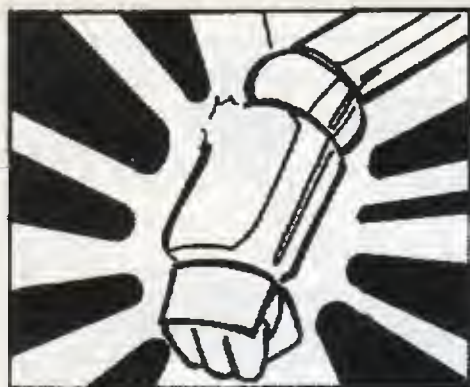
+ Peritel + 2 Manettes + 1 jeu Actraiser **1690 Frs**



- |                            |       |                           |       |
|----------------------------|-------|---------------------------|-------|
| • Final Fight              | 499 F | • Sim Earth               | 499 F |
| • Mario World IV           | 499 F | • Dungeon Master          | 499 F |
| • F - zéro                 | 390 F | • Castlevania IV          | 590 F |
| • Actraiser                | 390 F | • Y'S III                 | 490 F |
| • Soulblader               | 590 F | • Thunder spirit          | 499 F |
| • Joe & Mac                | 590 F | • Rocketeer               | 590 F |
| • Goeman fight             | 499 F | • F1 Exhausted            | 590 F |
| • Zelda III                | 590 F | • Contra Spirit           | 590 F |
| • EDF                      | 590 F | • Dragon Ball Z           | 590 F |
| • Super Tennis             | 499 F | • Paperboy II (USA)       | 549 F |
| • Super Ghouls' n ghost    | 590 F | • Combat basketball (USA) | 549 F |
| • Dimension Force          | 499 F | • Joe & Mac (USA)         | 590 F |
| • Super Fire pro wrestling | 499 F | • Super off road (USA)    | 590 F |
| • Adventure island         | 590 F | • Home alone (USA)        | 549 F |
| • Monkey Jiro              | 499 F | • Actraiser (USA)         | 549 F |
| • Super chinese world      | 499 F | • Adaptateur SFC/SNES     | 190 F |







# CONSOLE GAMEBOY

+ Jeu Tetris

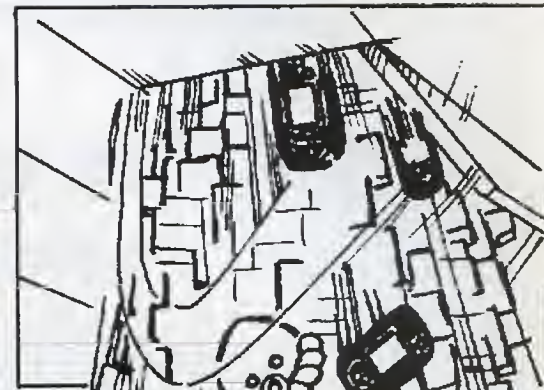
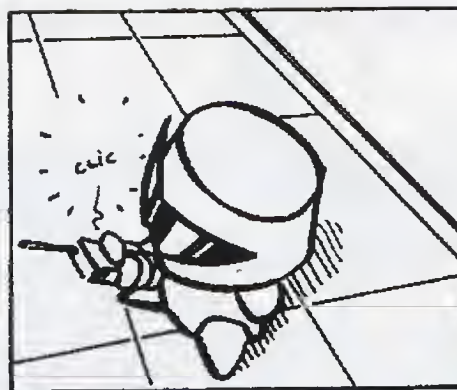
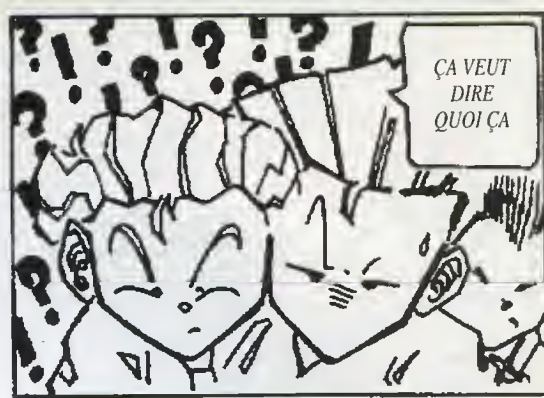
549 Frs

- Mickey's dang. chase 245 F
- Mickey II 245 F
- Goemon fight 245 F
- Bill & Ted's adventure 245 F
- Adam's Family 245 F
- Super chinese II 245 F
- Altered Space 245 F
- Action Elevator 245 F
- Tortue Ninja II 245 F

- Castlevania II 245 F
- Mario Quest 245 F
- The Simpsons 245 F
- Megaman I 245 F
- Megaman II 245 F
- Beetle Juice 245 F
- Ninja Gaiden 245 F
- Yancha Maru 245 F



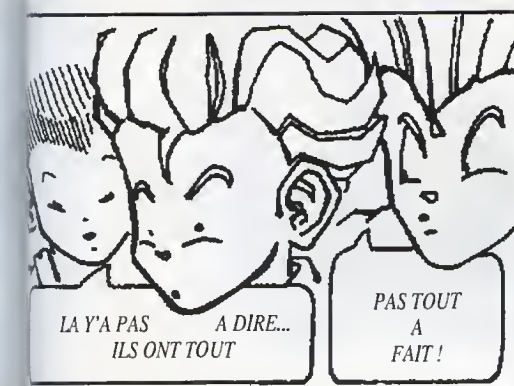




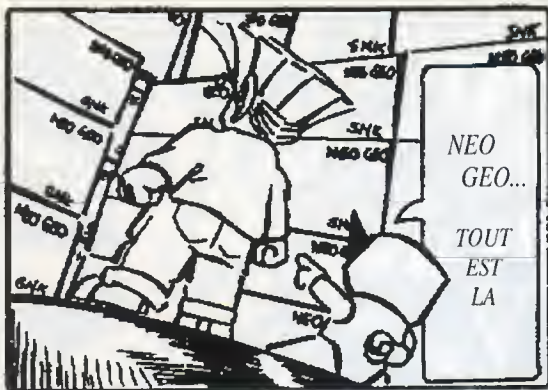
# CONSOLE GAME GEAR

## + Columns 990 Frs

• Mickey Mouse	250 F	• Galaga 91	250 F
• Monaco G.P.	250 F	• G.G. Shinobi	250 F
• Chase H.Q.	250 F	• Wonderboy	215 F
• G-Lock Air Battle	250 F	• Adventure of Gerubi	250 F
• Wall of Berlin	250 F	• Magical Guy	250 F
• Alleywar	250 F	• Magical puzzle popils	250 F
• Fantasy Zone	250 F	• Out Run	250 F
• Super Golf	250 F	• Frogger	250 F
• Pad & Putter	250 F	• G.G. Aleste	250 F
• Pro Baseball	250 F	• Alien syndrome	250 F
• Pacman	215 F	• Axe battle Golden axe	250 F
• Griffin	250 F	• Space Harrier	250 F
• Waga Land	250 F	• Ninja gaiden	250 F
• Rastan Saga	250 F	• Sonic	250 F
• Devilish	250 F	• Donald	250 F







ET  
POUR  
FINIR  
LES JEU  
QUI  
VONT  
AVEC

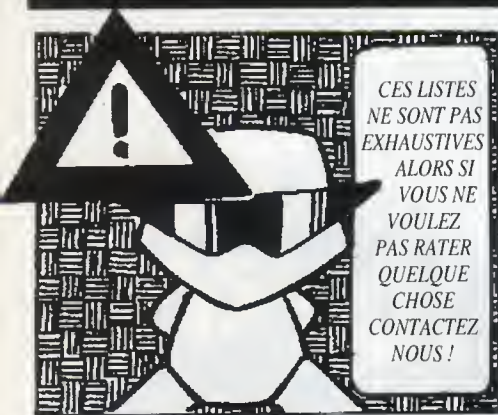
# CONSOLE NEO GEO

**+ Alimentation + Joystick  
+ 1 jeu Magican Lord**

**2990 Frs**

- Fatal Fury 1090 F
- Eight Man 1090 F
- Crossed swords 990 F
- Raguy 990 F
- Robo Army 990 F

- Sengoku 990 F
- Soccer Brawl 1090 F
- Trash Rally 1090 F
- Alpha Mission II 890 F



**BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz - Renseignements au 87.36.36.05**

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_ TEL : \_\_\_\_\_

Titre

Qté

Prix

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Frais de port

+

Total à payer

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Pour les frais de port  
téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT :

☐ CHEQUE

☐ MANDAT

☐ CONTRE-REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE

N°

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Date d'expiration : \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

SIGNATURE :

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.  
Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicam sont des marques déposées par NINTENDO.

GREGORY REGESTE 13



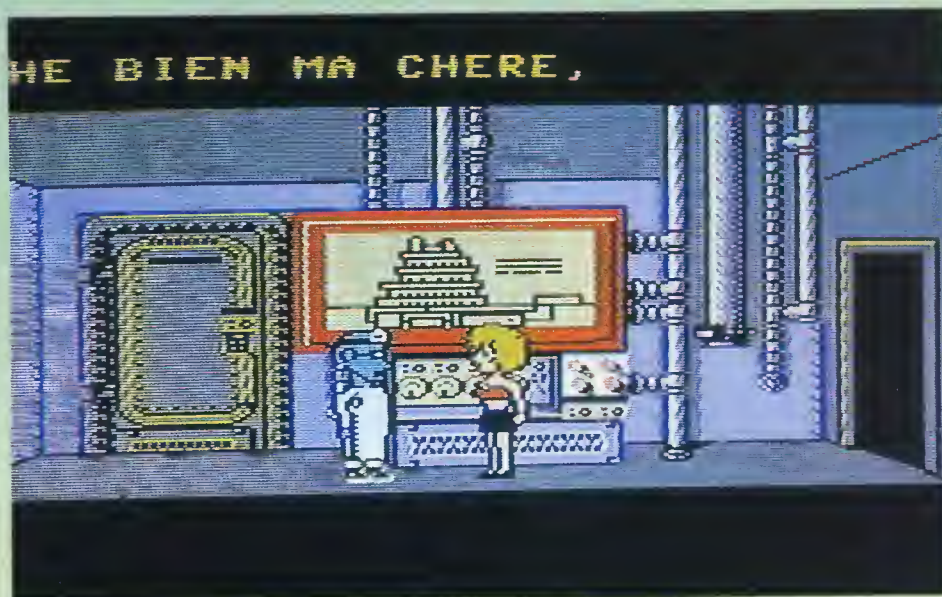
# MANIAC MANSION

**V**ous voici aujourd'hui dans la peau du jeune Dave, un adolescent, véritable mercerie ambulante qui a des problèmes.

C'est triste à dire, mais on a tous des problèmes. Sa petite amie, Sandy, a été enlevée, alors qu'elle rôdait aux alentours de Maniac Mansion, un manoir peuplé de malades mentaux en tous genres, excepté Georges Abache qui finissait de prendre l'apéritif rue du Faubourg St-Honoré et qui n'avait pu s'y rendre. Bref, vous allez donc maintenant devoir la retrouver ! Vous pourriez aussi changer de petite amie, mais ça risquerait d'être plus coûteux. Accompagné de deux de vos amis, choisis parmi vos connaissances qui se limitent à sept personnes, vous allez devoir explorer le manoir, pièce par pièce. Vous pouvez, à votre gré, choisir parmi les trois personnages celui que vous faites agir, et cela à n'importe quel moment du jeu. Détail pour le moins essentiel, puisqu'il faut parfois être deux pour pouvoir franchir certains endroits, comme la porte à droite de l'escalier principal. Cette possibilité vous permettra aussi de venir libérer l'un des vôtres lorsqu'il se sera fait emprisonné et enfermé dans la cave. Chaque partie est bien évidemment fonction des personnages choisis. Un littéraire et un musicien dans l'âme n'ont (heureusement) pas les mêmes compétences.

Une fois sur les lieux, il faudra fouiller, pousser, tirer, fermer, lire... bref, utiliser toute une série d'actions mises à votre disposition. Et attention, accrochez-vous bien, toutes ces instructions et tous les textes du jeu sont en français ! Plus besoin d'avoir le Harrap's à portée de main pour pouvoir jouer tranquille !

Vous pourrez chercher toutes les astuces



en comprenant ce qui vous arrive. Et des astuces, il y en a. Entre le lustre qu'il faut faire tomber pour obtenir une clé et la chose sans tête qu'il faut nourrir pour pouvoir accéder à certains passages, vous ne serez pas déçu du voyage. Vous tomberez même dans une salle d'arcade ! Il ne vous manquera plus que les pièces pour jouer ! En fait, le manoir tout entier n'est qu'une énorme énigme, si vous voyez ce que je veux dire. Derrière chaque porte, il y a un truc à découvrir.

Le mieux dans l'affaire, est que l'animation étant aussi fluide que rapide, cela évite d'attendre le personnage qui passe d'un lieu à l'autre, et les graphismes sont très bons, vu les capacités de la console.

Les couleurs choisies ne sont pas de mauvais goût, même si le violet à haute

dose est parfois peu esthétique et tous les sprites font preuve d'une certaine recherche et d'un soin apportés à leur réalisation. L'aspect musical du jeu n'a pas non plus été oublié, puisque chacun de ces jeunes aventuriers possède son walkman avec sa cassette à lui, rien qu'à lui, bien spécifique. De plus, ces musiques ne sont pas mal du tout. Oh ! Ils ont bon goût ces p'tits jeunes !

Une perle de qualité, une de plus, à posséder dans sa logithèque Nintendo. S'ils continuent comme ça, on ne va plus avoir de place sur nos étagères !

**T.S.R.**



EDITEUR : JALECO  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 16

NINTENDO

**85%**



**Exit Bard's Tale,  
Electronic Arts entraîne  
quatre héros dans  
une sombre crypte.**

# BLACK



Comme dans Dungeon Beholder, l'ordre de marche des personnages peut être modifié, afin que ce ne soit pas toujours les mêmes qui aillent au front. Poussez pas derrière.



Ce menu permet de choisir les personnages de votre équipe. Au choix : Guerrier, Clerc, Magicien et Druide. Là aussi, on pourra nommer les membres de l'équipe et leur choisir un visage. Bien que tout le monde s'en foute, on remarquera qu'il n'y a pas des tonnes de meufs, dans le secteur.



Les monstres, eux aussi, témoignent du souci du détail qui me faisait chaud au cœur à la photo précédente. En plus, certains d'entre eux sont assez inédits, tel le machin verdâtre de la photo 8, hybride de Green Slim et de virus HIV à ressort. Remarquez au passage que la taille des sprites est relativement imposante mais



on s'en foute, ça se traduit par une certaine lenteur dans les mouvements, à laquelle les programmeurs ont pallié en rognant sur le nombre d'images. Bref, les mouvements sont du type "un coup j'te vois", "un coup j'te vois pas".



JOYSTICK



# CRYPT

pratiques. Des icônes représentent le visage de chacun des quatre héros. D'un simple clic, on peut voir dans quel état se trouve le joueur sélectionné et en utilisant le bouton droit de la souris, on ouvre une fenêtre représentant les possessions du personnage sélectionné. Première différence, on peut gérer trois niveaux de garde-robes, puisque sont pris en compte les sous-vêtements, les armures et les bijoux, magiques ou non. Ben oui, essayez donc de porter une cotte de maille à même la peau, sans rien dessous et vous m'en direz des

nouvelles. Autre plus, les sorts sont plus faciles d'accès, un peu comme dans Eyes of Beholder et très nombreux. De même, et ce n'est pas le moindre détail, les "dungeons", répartis en 12 niveaux, couvrent une surface énorme. Enfin, les monstres vadrouillent un peu partout, et même si certains d'entre eux sont liés à un endroit précis, ils vous suivront lorsque vous aurez été repéré. Naturellement, le revers de la médaille est qu'on a beaucoup de mal à dormir tranquillement, et que, pendant le bivouac, l'équipe ne sera que très rarement à l'abri d'un réveil musclé. Bizarre de se faire apporter les croissants par un monstre à deux têtes ! Du coup, on veillera à se reposer avant d'être dans un état critique, faute de quoi, l'équipe risque de faire long feu.

Le lancement des sorts se fait en deux temps: on commence par le préparer, puis il s'inscrit dans une fenêtre (je vous ai mis la flèche à côté). Pour le lancer, il suffit de cliquer dessus. On peut ainsi préparer un sort et l'utiliser au moment opportun sans perdre de temps.



Comme dans quoi vous savez, on peut jouer à la poupée et hobiller ses héros. Mais histoire de complexifier la chose, il existe 3 niveaux: l'armure, les sous-vêtements et les colifichets divers (brochelets et autres bogues magiques).



Graphiquement, de nombreux petits "plus" témoignent d'un souci du détail qui fait chaud au cœur. Mais si. Là par exemple, un cycle de couleur donne vie à cette porte.



Ben si c'est le rond de serviette de l'ogre, vo s'agir de courir vite. C'est beau, hein ?

testé sur **AMIGA** par Moulinex

C'est très beau, on ne peut pas le nier. Non seulement les couleurs sont nombreuses, mais le style des dessins est superbe. De plus, les graphistes ont mis l'accent sur les effets de matières, et outre que suivant les niveaux, sols et murs sont différents, les objets en or et les gemmes sont très bien rendus. Lors des déplacements,

l'animation est rapide. En revanche, les monstres (beaux au demeurant), sont un peu saccadés. La bande son, de très bonne qualité, exploite bien les capacités de l'Amiga dans ce domaine. Enfin, les commandes, à la souris, sont bien pensées et après quelques minutes de jeu, très instinctives.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**17**  
**14**

**SON**

**DIFFICULTE**

**16**  
**16**

**91%**

Disponible sur Amiga. Notice VF : -





# STAR TREK 251

Interplay, Interprise, même combat ! Ce jeu dépasse nos espérances.

Monsieur Scott, puissance maximale.

**Q**u'on se le dise, le jeu d'Interplay est superbe et, en dépit d'une première mission relativement peu intéressante (qu'on termine heureusement en 10 minutes si tout va bien), le jeu permet de se replonger avec délice dans son feuilleton favori. L'ambiance, bien rendue, va en grandissant au fur et à mesure qu'on avance, et les dialogues, tout-à-fait dans la ligne du parti, donnent lieu à de superbes joutes verbales entre les deux meilleurs ennemis du monde, j'ai nommé Mc Coy et Spock. Le jeu, divisé en plusieurs missions, mêle habilement combats et aventures à la Sierra. Les missions, très intéressantes en général, comportent de véritables joyaux, comme celle où l'on doit fabriquer un contre-poison destiné à Spock et à un équipage romulien. Le procès Klingon dans lequel Kirk doit défendre un illuminé n'est pas triste non plus, ainsi que la réparation du vaisseau d'Harry Mugg, le combat,... Bref, c'est très bien pensé.



A l'aide du curseur, on peut, lorsqu'on est à bord, communiquer avec chaque membre de l'équipage. Au programme : discussion sans fin avec Spock, interrogation de l'ordinateur de bord, réception et envoi de messages, réparation du vaisseau, mise en place des boucliers, armement, mise en orbite, choix de la destination (voir carte stellaire), téléportation et, bien entendu, pilotage de l'Enterprise.

## SOME TERRIANS ARTEFACTS...

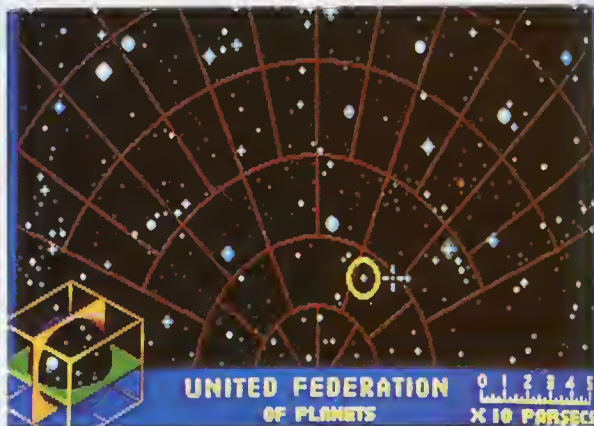
Pour en savoir davantage sur Startrek, contactez Starlog Press, 475 Park Avenue South New York, N.Y. 10016. Outre le journal officiel de Startrek Next Generation (série que les puristes détestent, à juste titre), cette société édite Starlog, journal de SF, et vend par correspondance TOUT ce dont on peut rêver : Pin's Enterprise, maquettes, Tshirts, oreilles de Spock en latex, livres, disques, et même les "bleu" (plans d'architectes) de l'Enterprise. On pourra aussi contacter New Eyes Studio, PO Box 632 Willimantic CT 06226 dont le catalogue propose des maquettes taille réelle de phasers et de communicators ! Enfin, juste avant de sombrer dans la folie trekienne, on s'habillera chez Star Flight Enterprise -forcément- PO Box 1338/Sault Ste. Marie, MI 49783 (téléphone: international puis 906/635-0303). C'est simple, ils ont tout : du costume de la série 60's à celui des films en passant par des robes de Vulcain et autres, marketing dérivé, frontière de l'infini...

## THE FEATHERED SERPENT

Chacune des missions, articulée comme un épisode, commence par cette scène, et tandis que retentit la célèbre musique, l'Enterprise traverse l'écran.



Pendant les combats, on peut accéder à une vue plein-écran. Les animations, peu rapides, sont en revanche extrêmement fluides. Ce n'est pas gênant car de toute façon, l'Enterprise "réel" n'est pas aussi rapide qu'un chasseur léger.



La carte permet de se rendre sur le théâtre des opérations signalées par Starfleet. Elle fait aussi office de protection car une destination erronée jette l'Enterprise dans les griffes des pirates.

Starlog



# ANNIVERSARY



Au sol, chaque personnage peut utiliser des objets et en ramasser, mais souvent, seule l'association du bon objet à la bonne personne s'avèrera efficace. De même, pour utiliser tel ou tel élément de décor, il faudra sélectionner le personnage habilité à s'en servir. Par exemple, cliquer sur un bidule électronique extra-terrestre avec Mc Coy fera apparaître le message: "je ne vais rien ici qui puisse servir à un médecin". En anglais.

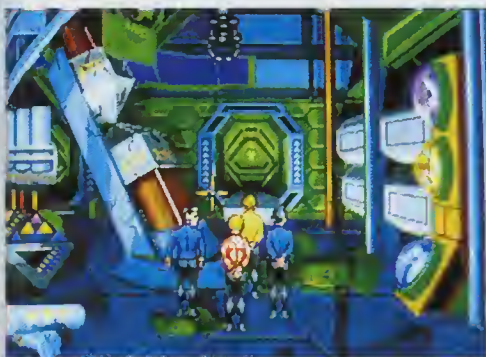
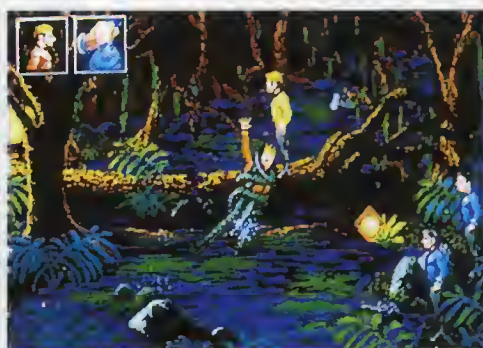


En général, l'équipe télépartée est composée de Kirk, Mc Coy, Spock et d'un officier. Si ce dernier est tué, vous pouvez continuer, mais en revanche, la mort d'un autre membre met fin au jeu.

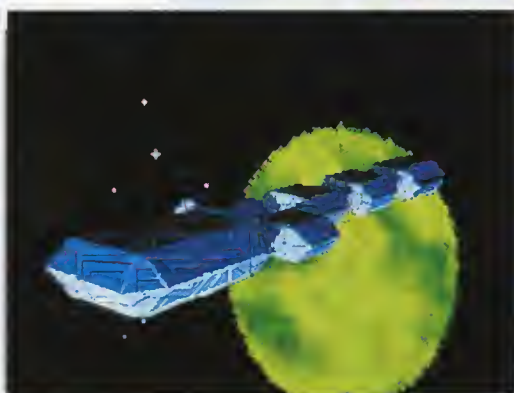
Pour se déplacer, analogique, comme dans les jeux Sierra, à l'aide de l'icône adéquate dans la direction souhaitée,



Très riches, les décors bénéficient de nombreuses animations pour le plaisir. Lorsqu'une action est envisageable sur l'un des éléments de décor, le curseur s'entoure de rouge.



Dans certaines missions, on peut trouver des objets utilisables par la suite. Ici, des armes plus performantes et des machins permettront à Scotty d'améliorer les performances de l'Enterprise.



Pendant les dialogues, Kirk a parfois le choix entre plusieurs réponses qui orienteront la conversation dans une arborescence différente.



testé sur **PC** par Moulinex

En VGA 256 ou en EGA (dont il faut souligner la qualité), le jeu est superbe. Certes, il est dommage que la musique du générique ne soit pas l'original digitalisé, mais en revanche, les sons qui accompagnent le jeu sont très bien

faits, un peu dans la lignée de ceux de Space Quest IV. Les animations, à peine trop lentes, sont toutefois extrêmement fluides. Côté commandes, on est ici au royaume de l'icône et après quelques minutes, on joue sans problème.

**GRAPHISME VGA 17**  
**ANIMATION 17**  
**TAILLE 8 Mo**

**SON AUDIO SPECTRUM 17**  
**DIFFICULTE 15**

**96%**

Disponible sur PC. NOTICE VF : -



Une course de voitures  
comme au bon vieux  
temps, voilà ce que  
propose l'éditeur  
italien Simulmondo.

# 1000 MIGLIA



**H**istoire de changer un peu des jeux actuels qui proposent des courses de plus en plus rapides, l'éditeur Simulmondo vous permet de retrouver l'ambiance d'avant-guerre et des fous roulant sur leurs drôles de machines.

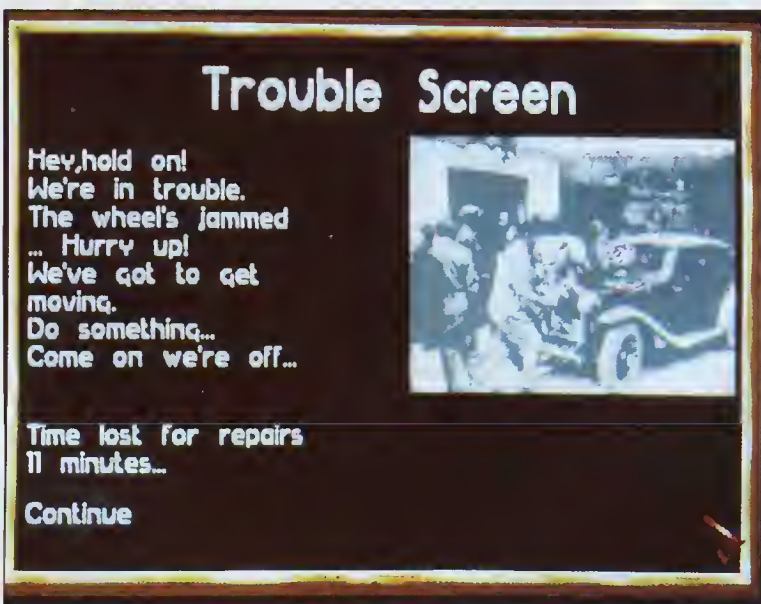
Ce jeu, inspiré d'une course réelle créée en 1927, vous permet de piloter de véritables pièces de collection sur les routes d'Italie, au cours d'un périple long de mille six cents kilomètres.

Premier volume de la série, ce logiciel va jusqu'en 1933 (la course eut

lieu tous les ans jusqu'en 1950). Vous devrez, pour gagner, faire naturellement preuve d'une grande adresse, mais surtout, gérer au mieux les impondérables inhérents au type de matériel utilisé.

En effet, les voitures de l'époque, plus proches de l'hybride de moulin à café et de machine à coudre, ne sont pas des modèles de fiabilité.

C'est là que 1000 Miglia s'avère être bien plus qu'une course de vitesse. En début de partie, vous allez pouvoir créer votre pilote comme dans un véritable jeu de rôle, lui attribuer différents points d'aptitude en mécanique et résistance physique (il n'y avait pas de direction assistée à l'époque et l'on pilotait en plein



Eh oui, il suffit d'une seconde d'inattention et l'on perd un temps précieux à réparer.





vent) et créer aussi le parcours sur lequel vous pourrez l'entraîner. Vous devrez ensuite vous assurer d'emporter avec vous le matériel adéquat : carburant, roues de secours, batterie électrique, dynamo, eau pour le radiateur, etc.

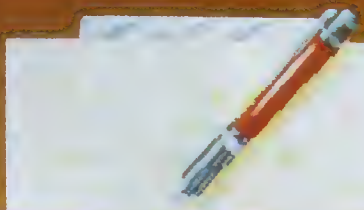
Après, il ne vous restera plus qu'à partir à l'assaut de la route, mais gare : votre véhicule va se dégrader chaque fois que vous heurterez un concurrent et, de plus, si vous roulez dans le fossé, vous perdrez un temps précieux pour réparer.

Bref, voilà un jeu assez complet et disposant d'options inédites.

On choisit ici, à l'aide de la souris ou du clavier, d'attribuer les caractéristiques au pilote en agissant sur les barres rouges.


Très important, ce tableau permet de choisir les pièces de rechange que l'on emportera à chaque étape.

# 1000 MIGLIA



1st Driver	2nd Driver
Name 1	Name 2
Skill	Skill
Resistance	Resistance
	Mechanics
Favorite Leg	Favorite Leg
none	none
Continue	Clear Settings
Choose Car	

# 1000 MIGLIA

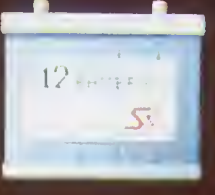


You can take up to 6 parts with you

Spark Plugs	0
Fuel Cans	0
Extra Water	0
Spare Tyres	0
Fuel Pumps	0
Fan Belts	0
Dinamos	0

Continue

Take It Drop It Undo All




You've just Arrived in  
**Parma**

Driver	Co Driver
Gutermann	Minoran
Skill 90/100	Skill 30/100
Resistance 80/100	Resistance 33/100
Mechanics 15/100	Mechanics 70/100

Km Raced 101  
Race Time 2h 3m 7s  
Average Speed 49Km/h  
Approx. Placement Unknown

Continue



testé sur **PC** par Moulinex

Bien que les éléments de décors semblent parfois surgir du sol comme des champignons (ce sont des sprites et non de la 3D), l'ensemble est non seulement agréable, mais aussi, plutôt rapide. De plus, en VGA 256, on peut observer de superbes dégradés dans le ciel. Puisqu'on en est aux consi-

dérations météo, sachez aussi que les effets de brouillard, obtenus par un changement de palette du meilleur effet, ainsi que la chute de pluie ou de neige, ajoutent à la qualité de l'affichage. En revanche, le son est on ne peut plus nul, y compris avec une carte de type Soundblaster ou Adlib.

**GRAPHISME VGA 16** **SON ADLIB** **12**  
**ANIMATION** **17** **DIFFICULTE** **15**

**90 %**

Taille : 4 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 14.

**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE\* pour 500F d'achats ou plus !**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU A NICE**

**MICROMANIA ROSNY 2**

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert 7 jours/7**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

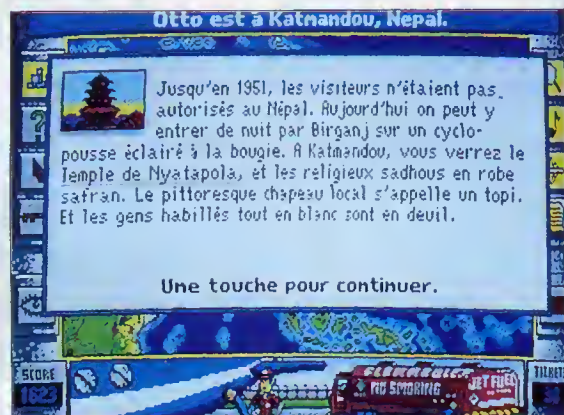
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



# BUSH BUCK



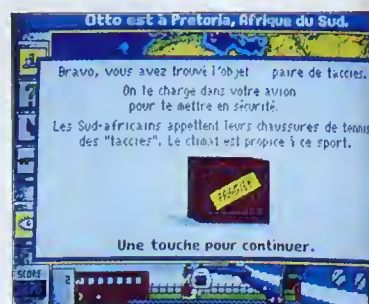
**Activision essaie de nous prouver que la géographie peut être amusante.**



**R**eprenant le principe de Carmen San Diego, mais bénéficiant en plus d'un affichage comportant de nombreuses cartes de bonne qualité (le jeu est fait par PC Globe, célèbre pour son atlas éponyme), Bush Buck - en dépit d'un nom laissant supposer qu'il s'agit d'un produit destiné à travailler la pronon-

ciation - permet de découvrir de façon amusante différents aspects culturels et géographiques de la race

terrienne. Présenté sous forme de course au trésor (aux trésors, même), le jeu peut se disputer à plusieurs, y compris contre un personnage géré par la machine. En début de partie, chaque joueur se voit attribuer un certain nombre d'objets à retrouver, ainsi qu'un nombre limité de billets d'avion. Il s'agit, en passant d'un pays à l'autre, de mettre la main sur les objets en question, chaque passage dans un pays pas trop éloigné du but permettant de récolter un indice. Histoire de corser les choses, des événements imprévisibles, tels que tempêtes ralentissant le joueur ou déchargement brutal du fret esquinçant l'objet, surviennent de façon aléatoire. En cours de jeu, on trouve parfois des billets supplémentaires et, à la fin de la partie, certains joueurs



se voient confier une nouvelle mission. Bref, voilà un jeu éducatif et instructif qui mérite le détour et qui est très amusant à plusieurs, bien que je sache pertinemment que la tranche d'âge à qui il s'adresse préfère casser du martien. C'est moins utile pour la culture générale, mais faut avouer ça détend bien, après une journée de classe, genre cours de géographie...

Origine: Male, Maldives		
Objets à trouver	Score	Nbre d'Indices
Netsuké	0	0
Mât totemique	0	0
Cale-porte en pierre à chaux	1	0
Objets à bord de votre avion		
Paire de taccies	0	0

testé sur **PC** par Moulinex

L'affichage, très coloré mais pas vraiment fin, est cependant agréable et les cartes sont très bien réalisées. Les commandes, à la souris ou au clavier, sont très claires, l'écran principal étant entouré d'icônes lisibles. La musique, peu intéressante en terme de son, ne

rajoute ni n'enlève rien au jeu. Il s'agit de musique classique de stock (Mozart et compagnie) entendu moult fois depuis que les micro sont capables de faire autre chose que "blip". Dans l'ensemble, c'est toutefois réussi et assez attachant.

**GRAPHISME EGA 14** **DIFFICULTE** 14  
**ANIMATION** - **SON ADLIB** 13  
**NOTICE VF : 20** **TAILLE : 1,5 Mo**

**89%**  
**DISPONIBLE SUR PC**





PRESENTE

**SUPER**

**ACTION**

**PACK**



Disponible sur Atari ST/STE - Amiga - Amstrad 6128/464

Super Action Pack. De l'action, sinon rien.

Distribué par PPS - 150 bd Haussmann 75008 PARIS  
Tel : 43-59-47-47 Fax : 42-89-19-22





On ne peut pas sauvegarder les parties, aussi faut-il indiquer au programme le nom de l'un des 5 épisodes où l'on souhaite se rendre.

La course de vitesse en avion, puis avec les "roquettes" est de loin la séquence la plus intéressante du logiciel.

Ici, il faut simplement tirer sur tout ce qui bouge en déplaçant la mire sur la cible. Comme dans Prohibition il y a 4 on, mais en beaucoup plus beau.

# ROCKETEER

**Après Roger Rabbit, Disney Software adapte un second succès cinématographique sur micro.**



Ici, Rocketeer doit tirer sur les ennemis qui arrivent dans l'autre sens. Le scrolling est très propre mais ralentit notablement lorsque qu'on tire. Là aussi, c'est très beau, mais le principe, orchi connu, a déjà été exploité de nombreuses fois de façon plus intéressante.



Pour sauver sa dulcinée, Rocketeer doit combattre plusieurs personnages à l'aide de ses poings mais, attention, le méchant du haut balance des grenades incendiaires et le Zeppelin brûle. À noter que la vilaine croix gammée sera remplacée sur les versions européennes par un sigle différent.

Ce logiciel, qui reprend les scènes les plus caractéristiques du film, est sans doute le premier jeu d'arcade sur PC à bénéficier d'une aussi belle finition. Hélas, le jeu en lui-même n'est pas très palpitant et les 5 chapitres qui le composent n'innovent pas vraiment en terme de jeu; comme disent les anglais, tout ça manque de "game play". Après une course en avion — partie la plus amusante — on passe à une série de jeux pas vraiment palpitants basés sur le bon vieux jeu de massacre, vu et revus cent fois depuis que la micro existe. Autant Roger Rabbit proposait des énigmes subtiles, autant ce jeu-ci



Ces scènes servent de prologue et de conclusion aux différents chapitres. Comme pendant le jeu, on entend les textes en voix digitalisées.

risque de décevoir les amateurs d'arcade qui trouveront plus rapide et plus intéressant sur consoles.

testé sur **PC** par Moulinex

C'est le jeu d'arcade le plus beau qui existe sur PC, sans conteste. De plus, en dépit de la finesse de l'affichage, l'animation est rapide. Les commandes, qui se font au joystick ou au clavier, répondent bien.

Côté son, c'est du grand art mais je reste dubitatif sur la nécessité de disposer d'une carte Soundsource (au demeurant excellente). En effet, on obtient un aussi bon résultat avec une Soundblaster qui a l'avantage d'être compatible avec TOUS les jeux du marché, contrairement

à la Soundsource qui, elle, n'accepte que les jeux Disney. Certes, elle est très bon marché, mais Disney Software semble oublier qu'à l'inverse du dessin animé - domaine où Walt Disney occupe à juste titre la tête du peloton -, en matière de jeux vidéo, les éditeurs du monde entier n'ont pas attendu que Disney condescende à se pencher sur ce marché pour se mettre d'accord sur un standard performant, et ce depuis des années.

**GRAPHISME VGA 19 DIFFICULTE 14**  
**ANIMATION 14 SON S.BLASTER 19**  
**TAILLE : 6 Mo DISPONIBLE SUR PC**

**75%**

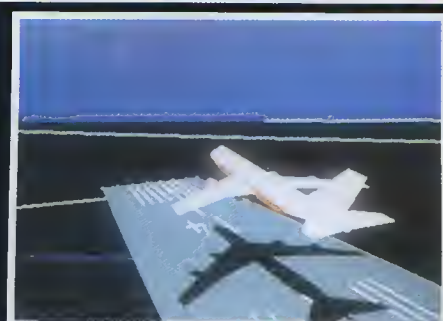


# FLIGHT ASSIGNMENT:

LA 1<sup>ère</sup> SIMULATION DE VOL COMMERCIAL

# ATP

(Airline Transport Pilot)



PRODUITS DISTRIBUÉS EN  
EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC  
(Version Française)

45, Rue Delizy  
93692 PANTIN CEDEX

The Computer Flight people

**subLOGIC**

501 Kenyon Road  
Champaign, IL 61820



**POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC,  
VOUS VOUS RETROUVerez AUX COMMANDES D'UN  
BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE  
VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.**

**BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES  
COMPAGNIES AERIENNES**

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENEURS POUR IBM PC et TANDY.



# SPACE GUN

**La condition de délivreur d'otages fait beaucoup voyager. Aujourd'hui, vous devez entrer dans le vaisseau spatial Ocean, infesté d'Aliens.**

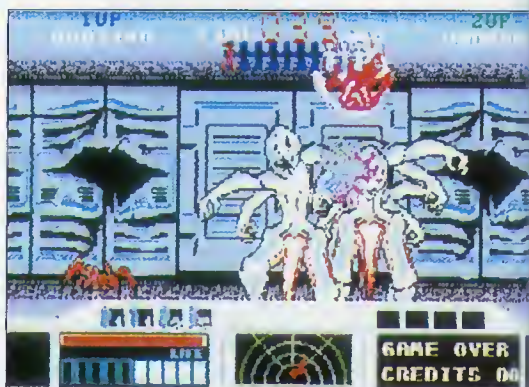


Les otages sautent dans vos bras, sauvés, tandis que les compteurs en haut au centre de l'écran se remplissent d'une case. Si vous leur tirez dessus, ils disparaissent sous la forme d'une petite tête de mort avec des ailes, charmant.

**G**ary Gunner est le plus grand chasseur d'Aliens de la planète. Gary est un habitué des missions en solitaire, il aime avancer dans les entrailles d'un vaisseau abandonné, il aime sentir le noir peser sur ses épaules, il aime le son de son radar qui lui annonce qu'on fonce droit sur lui, il aime le contact froid et métallique de son arme, son laser à compression. Mais plus que tout autre chose au monde, il aime voir les entrailles d'un alien gicler sur les murs, et pour ces quelques secondes de bonheur, Gary Gunner accepterait n'importe quelle mission, aussi suicidaire soit-elle.

Celle dont il vient d'hériter est pour le moins dangereuse et impossible. Une ancienne base coloniale vient d'interrompre ses contacts avec notre planète, le dernier message reçu disait ceci: «Tout se passe

merveilleusement bien ici, nous amassons plus de minerais que jamais, et nous nous préparons à entrer dans la phase... Greuh! (bruit atroce)... Ahh... Je... Browgweuh! (bruit encore plus atroce)...» Tout est silencieux, Gary vient d'atterrir sur la base. Il arme son laser, installe son oeil de visée électronique, accroche sa ceinture de munitions, et ouvre la première porte qui mène au couloir d'accès principal. A peine a-t-il fait 5 mètres que déjà le premier alien se présente devant lui, toutes griffes dehors, et chez un alien, ça en fait un bon paquet vu que celui-ci a quatre bras. Gary sourit, et tire. Les deux bras gauches de l'alien sont pulvérisés, mais celui-ci continue à bouger, il tente de griffer Gary, qui tire à nouveau et arrache les deux bras droits de son ennemi. L'alien fonce sur Gary et tente de le mordre, autre détonation, mais cette fois-ci, c'est la tête qui part. Le monstre continue à se battre, il suffira d'un dernier coup de laser pour que l'alien explose littéralement, dispersant ses entrailles gluantes un peu partout. Gary avance encore, il détruit quelques monstres rampants quasi inoffensifs,



De nombreux compteurs sont présents tout autour de l'écran: les points de chaque joueur, le nombre d'otages délivrés, la vie qu'il vous reste, la charge de votre arme, ainsi qu'un radar indiquant la présence des aliens par des points.

ouvre une porte, et prend un couloir vers la gauche. Les choses commencent à se corser, les aliens sont plus nombreux, mais surtout plus coriaces. De temps en temps, des otages affolés sortent de leur cachette et foncent vers vous, les larmes aux yeux, trop pleins de gratitude. Gary avance de couloir en couloir, il délivre les otages, parfois il lutte contre une alien-pondeuse gigantesque, puis il prend les commandes d'un véhicule lunaire, et débarrasse les alentours de la base de toute présence étrangère, pour enfin se rendre dans une autre section, encore plus fournie en monstres. Ainsi va la vie de Gary Gunner.



Il n'y a pas que des scrollings horizontaux, mais aussi des scrollings vers l'avant, en profondeur. Vous voyez alors apparaître les monstres, peu à peu, tandis qu'ils agitent leurs très nombreux bras dans tous les sens.

testé sur **ST** par Seb

Le jeu d'arcade de Taito traîne encore dans les salles; il est sorti assez récemment. Rien de plus normal donc que la version micro arrive un jour. Du point de vue fonctionnement du jeu, l'adaptation est parfaitement fidèle: scrolling multi-directionnel, monstres qui débarquent de tous les côtés, possibilité de jouer à deux, à la souris ou au joystick, et même avec un phaser si vous en avez un. Tout est là, mais il manque un petit quelque chose. D'abord, les graphismes sont un peu tristes et pas

très réussis, ensuite, de temps en temps, le programme rame un peu, il ralentit, ce qui est fort compréhensible vu qu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, mais ce qui reste néanmoins gênant. D'autre part, on s'ennuie un peu; un jeu sans charme, en fait. De plus, il est extrêmement difficile d'aller loin avec un seul joueur, ce qui est tout de même dommage. Sans être mauvais et complètement raté, Space Gun n'est pas un chef-d'œuvre mais un jeu peu apte à emballer les joueurs exigeants.

**GRAPHISME 13 MANIABILITE 13**  
**ANIMATION 13 SON 14**

**75%**

testés



**Le titre fait penser à un cocktail, mais si cela en était un, il vous assommerait sur votre siège. Storm devrait penser à nous donner les ingrédients.**

# DOUBLE DRAGON

# 3

**L**es frères Lee, Billy et Jimmy de leurs prénoms, n'ont qu'un plaisir dans la vie : frapper. Peu importe le nom ou la raison sociale de la victime, ce qui compte, c'est que les os craquent et que le sang gicle. Nos deux héros étaient tranquillement occupés à fracasser du crâne au fond d'une ruelle -ce qui suit en général la période de 12 minutes où ils enfoncent les bides à coups de barres-à-mines, période elle-même précédée de celle de 16 minutes où ils brisent les bras en morceaux- quand un vieillard nain s'est approché et les a regardés en souriant. Toujours intègres à leur mode de vie, les frères Lee l'ont copieusement arrosé d'insultes aussi diverses que vulgaires tout en passant à la période suivante, de 18 minutes, où ils piétinent leurs victimes en chantant leur chanson. Cela donne à peu près ça: "nous on est les frères Lee ! On casse du méchant on casse du gentil ! Viens donc nous dire bonjour ! On te donnera notre message d'amour ! Casser des

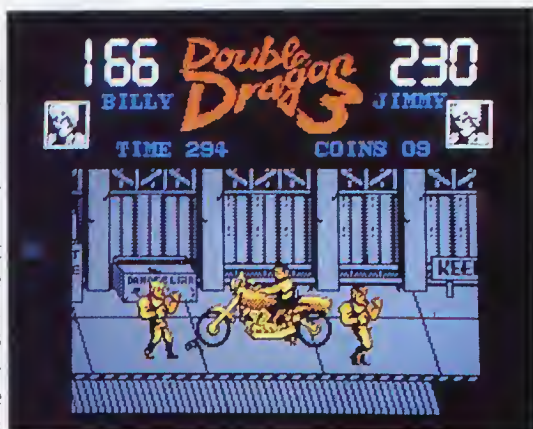
bras, casser des mains ! Briser des doigts, manger du chien."

Une fois cela terminé, les frères Lee ont ramassé leurs battes de baseball, se sont adressés au vieillard en lui demandant ce qu'il voulait mais n'ayant rien à foutre de sa réponse et avec la ferme intention de lui briser la tronche à lui aussi. Le vieillard s'est mis à leur expliquer, avec un accent chinois apte à filer la nostalgie à David Carradine, qu'il venait les trouver pour leur parler d'un trésor fabuleux : la pierre de Rosette et qu'il connaissait les différents endroits où l'on pouvait en trouver les morceaux. Les frères Lee n'ont pas écrabouillé le vieillard, c'était bien la



première fois depuis longtemps ; ils l'ont écouté, comme des enfants, raconter son histoire.

Maintenant, les frères Lee parcourent le monde à la recherche des morceaux de la pierre de Rosette, le vieillard nain restant toujours à proximité pour les guider. Billy et Jimmy sont très heureux ; pour accomplir cette mission, ils doivent massacrer tout ce qui bouge, rien ne peut leur faire plus plaisir.



testé sur **CPC** par Seb

Les jeux mauvais ont au moins une utilité, ils donnent de la valeur à ceux qui sont bons. C'est le cas de Double Dragon III. Oh, ce n'est pas le principe du jeu qui est en cause, nous savons tous que la formule de ces jeux de baston ininterrompu est excellente, nous savons tous que cela fait un bien fou de frapper, de cogner, par sprites interposés. Non, c'est le côté technique de

cette version CPC qui est désolant. Les graphismes ne sont pas monstrueux, mais tout est d'une telle lenteur que cela en devient insupportable. Le moindre déplacement prend une heure de temps (j'exagère, moi?), ce qui est plutôt extrêmement et complètement décourageant. Un jeu injouable qui ne mérite pas qu'on lui porte le moindre intérêt.

**GRAPHISME 12 SON 14**  
**ANIMATION 05 MANIABILITE 07**

## 45 %

Disponible sur CPC.

## MICROMANIA SUR FR3 !

**Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 Megadrives à gagner chaque semaine**



## MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

### MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux.

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE\* pour 500 F d'achats ou plus !**



\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



# SPACE CRUSADE



Les vues 3D peuvent être activées en permanence, ou s'afficher uniquement au moment des combats. C'est grâce à elles que vous pouvez admirer la laideur repoussante de vos ennemis, quand ils vous arrivent enfin en face.

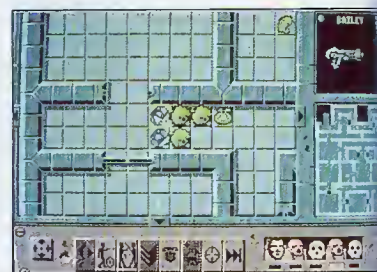
**L'espace n'est pas rempli uniquement d'étoiles, il y a aussi des planètes, des trous noirs, des Gremlins. Des tas d'trucs, en fait.**

**S**ur les cinq tronches de rasés qui venaient de mettre les pieds sur ce vaisseau abandonné, une seule réussissait à penser plus loin que son nez. Normal donc que celle-ci appartienne au chef. En général, on lui donnait un nom, celui de Kurt Krusher; et un titre, Capitaine des Marines. Le Capitaine Krusher avait l'habitude de mener des hommes à l'assaut des Space Hulks, ces vaisseaux qui revenaient plusieurs années après s'être paumés dans les Warp Zones et dans les voyages à Très Grande Vitesse (ceci n'ayant rien à voir avec un moyen de transport archaïque et affreusement lent, ayant vu le jour il y a plusieurs milliers d'années sur une planète bleutée, aujourd'hui complètement oubliée). En général, les Space Hulks revenaient infestés d'Aliens; c'est pour cette simple raison qu'on envoyait un groupe de Space Marines en éclaireurs; ils étaient chargés de débayer le

terrain pour que les techniciens et les Acheteurs et Refourgeurs de Vaisseaux Spatiaux Pourris Divers, puissent y mettre les pieds. C'est justement ce que faisait le Capitaine Krusher et ses hommes, il entra pour débayer le terrain, à grands coups de Grenades Photons. En général, les missions se passaient assez mal, et bien des fois le Capitaine Krusher revenait tout seul, laissant ses hommes derrière lui pour servir de petit-déjeuner aux aliens tentaculaires. Pourtant, les Space Marines sont tous bien équipés, ils disposent de radars performants, qui annoncent par leurs petits points clignotants que des saletés de présences sacrément indésirables se ramènent à toute vitesse; ils ont des armes de poing aptes à arracher une tentacule à 10 mètres, des grenades qui vous débloquent une pièce de tout rampant à yeux, sans aucune difficulté, oui, ils possèdent tout ça, mais ont aussi l'erreur humaine et la peur en eux, et ça, ça fait beaucoup de dégâts sur soi.

En ce moment même, le groupe de Space Marines avance lentement dans les couloirs du vaisseau, ouvre prudemment les portes électroniques, il passe de pièce en pièce, restant en formation de combat en permanence. Soudain, le radar du Capitaine se met à bip-biper, à

clign-clignoter, tandis que les hommes commencent à flip-flipper. Six points lumineux s'affichent, et indiquent des présences hostiles juste de l'autre côté de la porte d'en face. Porte qui s'ouvre, d'ailleurs, laissant entrer les six présences hostiles qui s'avèrent être très hostiles, et qui déchargent une masse de lumière et de laser, propre à aveugler un Beuglon de Borlugase. Deux secondes plus tard, il ne reste plus qu'un petit tas de cendres fumantes de notre vaillant groupe de Space Marines. Le petit tas plus haut et plus fumant que les autres, c'est celui du Capitaine Kurt Krusher, plus digne que les autres.



Toutes les fonctions sont accessibles directement à partir de cet écran. Vous pouvez faire scroller l'écran, déplacer un Marine, le faire tirer, le faire combattre, changer d'arme, utiliser le radar, tout cela à partir des icônes en bas de l'écran. À droite, vous disposez d'une vue du terrain en taille réduite, ce qui permet de savoir en permanence où sont vos hommes et vos ennemis.



JOYSTICK

testé sur **CPC** par Seb

Ce n'est pas au niveau des graphismes qu'il faut attendre une performance de Space Crusade, bien que tout de même réussis, surtout dans les vues 3D, ils sont très monochromes. Space Crusade est intéressant et amusant au niveau de la richesse du jeu et de la tension dans laquelle il place le joueur.

On dirige toute l'équipe, les cinq Space Marines, grâce à des icônes et avec un curseur que l'on déplace au joystick ou au clavier. De nombreux raccourcis claviers sont d'ailleurs prévus, pour cliquer directement sur un Marine, par exemple. Space Crusade n'est pas un jeu

d'arcade, il reprend exactement le fonctionnement d'Hero Quest, avec les plus obligés du monde futuriste dans lequel il nous plonge. En début de partie, le joueur doit sélectionner une mission, et doit équiper son équipe avec un éventail d'armes assez intéressant et meurtrier.

Si vous voulez crier dans l'espace, si vous voulez que personne ne vous entende, mettez-vous une passoire sur la tête, enveloppez votre paire de baskets dans du papier aluminium, et chargez Space Crusade.

**GRAPHISME 14 MANIABILITE 16**  
**ANIMATION 13 INTERET 17**

**92%**



# OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCTS

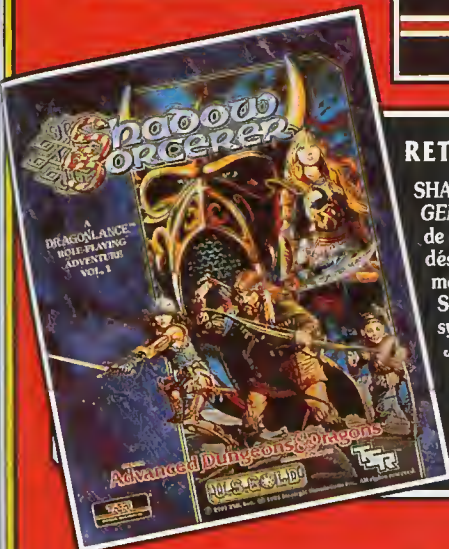
EYE OF THE BEHOLDER ETAIT UNE EXPERIENCE EXTRAORDINAIRE  
REDOUBLEZ LE DEFI AVEC  
EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON



EYE OF THE BEHOLDER  
GENERATION 4 "tout simplement parfait" 94%  
TILT "ce jeu est tout simplement fabuleux" 18/20 HIT  
JOYSTICK "un nouveau type de jeu est né... Tant mieux" 90% MEGASTAR



EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON  
GENERATION 4 "comme l'aventure est plus longue, plus complexe, et le challenge plus intéressant, je n'hésiterais pas à dire que The Legend of Darkmoon est le meilleur "clone" de Dungeon Master jamais réalisé" 94% GEN D'OR  
JOYSTICK "Superbe! Je ne peux rien dire d'autre... EO2 est un jeu incontournable." 95% MEGASTAR



RETROUVEZ EGALEMENT LE MONDE AD&D® DANS

**SHADOW SORCERER**  
GENERATION 4 "Passionnés de jeux de rôles, ou joueurs désirant découvrir le monde merveilleux de Dragonlance, Shadow Sorcerer est un jeu sympathique" 88%  
JOYSTICK "Bref, c'est super" 95% MEGASTAR  
TILT "Achetez-le sans hésiter car le scénario est riche de rebondissements" 16/20 HIT.

**POOLS OF DARKNESS**  
GENERATION 4 "Pour moi, le meilleur volet de la série SSI, au même titre que Eye of the Beholder l'a été. Economisez et achetez absolument" 91% GEN D'OR  
TILT "Ceux qui ont apprécié Pool of Radiance retrouveront l'ambiance de ce premier épisode et peuvent acheter les yeux fermés" 16/20 HIT



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS et le logo TSR sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc.,

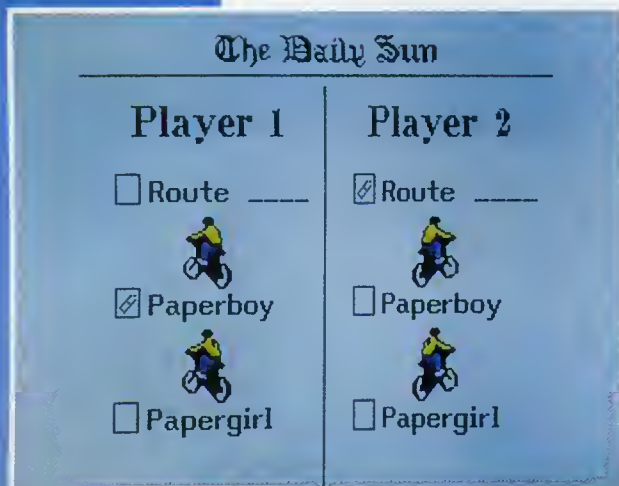


Sunnyvale, CA, USA. © 1991 TSR, Inc.  
© 1991 Strategic Simulations, Inc.  
Tous droits réservés.  
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 44+ 21 625 3366.



# PAPERBOY 2

**Livrer les journaux peut être dangereux, nous apprend Mindscape.**



Gronde nouveauté, vous pouvez choisir un Paper Boy ou une Paper Girl. Ce menu permet aussi de choisir l'option 1 ou deux joueurs.

**D**es années après Paperboy 1 sur C64 et compagnie, notre livreur est de retour avec le second volet de la saga. Pour l'occasion, le jeu a été agrémenté de nouvelles options et, dorénavant, vous pourrez choisir entre un Paperboy ou une Papergirl.

Si la livraison de journaux est l'objectif de base, le jeu est en réalité plus compliqué : vous devez en effet livrer les journaux aux abonnés, en les lançant dans leurs boîtes, mais aussi, casser les carreaux de ceux qui ne sont pas abonnés. C'est en faisant ainsi qu'on est devenus les pre-

Bien que le graphisme soit bien en-dessous des capacités du PC, il s'en dégage une ambiance très agréable et la 3D isométrique me rappelle la grande époque du C64 et des jeux 8 bits moches, mais pleins de charme.

miers, à joystick. Attention, si vous cassez le carreau d'un abonné, il retirera son abonnement.

De plus, il faudra ramasser des options en cours de jeu et aussi éviter de nombreux obstacles pendant la livraison, camions aux carrefours, voi-

tures à contresens, tondeuses à gazon, projectiles divers venant des maisons, etc.

A la fin de chaque niveau, vous devrez faire une course d'obstacles, histoire de garder la main et surtout de récolter des points.

Cet écran montre le chemin que le livreur de journaux doit suivre pour contenter sa clientèle. Les maisons dans lesquelles il faut livrer clignotent. Fronchement, c'est très moche.



testé sur **PC** par Moulinex

Les animations un peu saccadées ont du mal à passer. Le PC, on le sait, n'est pas le spécialiste du scrolling mais en général, les jeux qui y sont développés appartenant à d'autres genres, on s'en passe. Ici hélas,

on est en présence d'un jeu d'arcade, qui, bien que sympathique, n'en est pas moins déplacé sur cette machine. Autre récrimination, le son est vraiment trop sommaire.

<b>GRAPHISME EGA</b>	<b>15</b>	<b>SON ADLIB</b>	<b>12</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>13</b>	<b>DIFFICULTE</b>	<b>15</b>
<b>TAILLE</b>	<b>1,5 Mo</b>	<b>NOTICE VF</b>	<b>12</b>

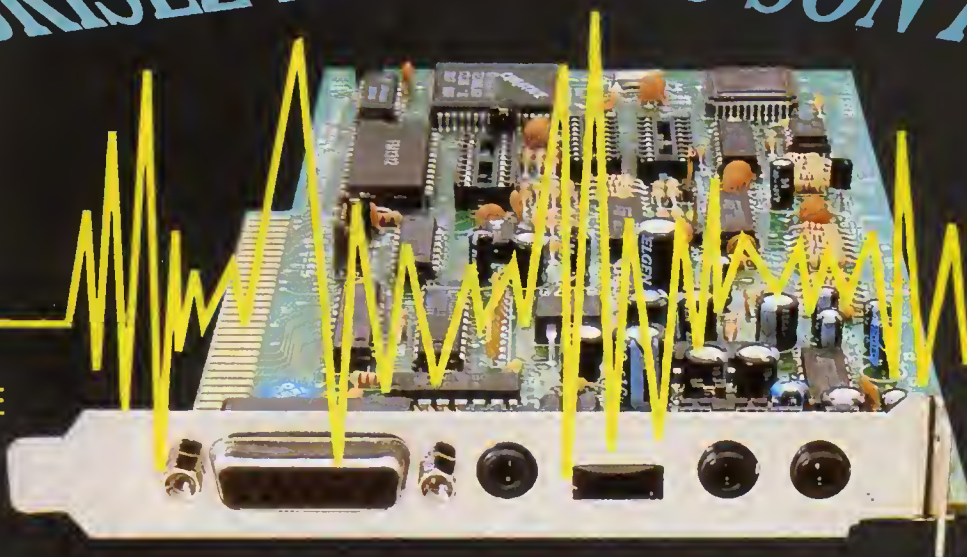
**65%**  
Disponible sur PC.



# SOUND BLASTER

PAROLE/MUSIQUE/VOIX/MIDI/PORT JOYSTICK

## BRISEZ LE MUR DU SON PC



COMPATIBLE  
AVEC DE  
TRES  
NOMBREUX  
LOGICIELS

**UNE SEULE CARTE SONORE**  
avec toutes les fonctions dont vous rêvez...

- 11 voix de musique FM (compatible AdLib)
- entrée de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-15 KHz)
- Sortie de voix numérisée (taux d'échantillonnage : 4-44,1 KHz)
- DMA et décompression hardware
- Interfaçable MIDI (en full duplex)
- Prises microphone et line-in
- Amplificateur de puissance et contrôle de volume
- Sortie 4 watts par canal
- Synthétiseur vocal
- Port joystick

● Logiciels inclus :

SB Talker/Dr Sbaitso - Synthétiseur vocal  
Voxkit - Digitaliseur de sons  
Talking Parrot - Perroquet animé  
FM Intelligent Organ - Logiciel musical  
Jukebox - Programme d'application sous Windows 3.0

- Carte 8 bits pour IBM PC, XT, AT, PS/2 (25/30), Tandy (sauf 1000 EX/HX) et compatibles.



Distributeur exclusif : GUILLEMOT INTERNATIONAL  
B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE  
Tél : (revendeurs) 99 08 90 88  
Tél : (utilisateurs) 99 08 81 71  
Fax : 99 08 94 17

Sound Blaster est une marque de  
CREATIVE TECHNOLOGY Pte Ltd (Singapour).  
Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Standard  
Version 2.0

× Merci de ne pas faire parvenir une documentation sur SOUND BLASTER  
Standard ainsi que la liste des revendeurs les plus proches.

Mme. M. .... Société.  
Adresse ..... Ville.  
CP ..... Tél. ....  
Coupon à retourner à :  
GUILLEMOT INTERNATIONAL  
BP 2 - 56200  
LA GACILLY

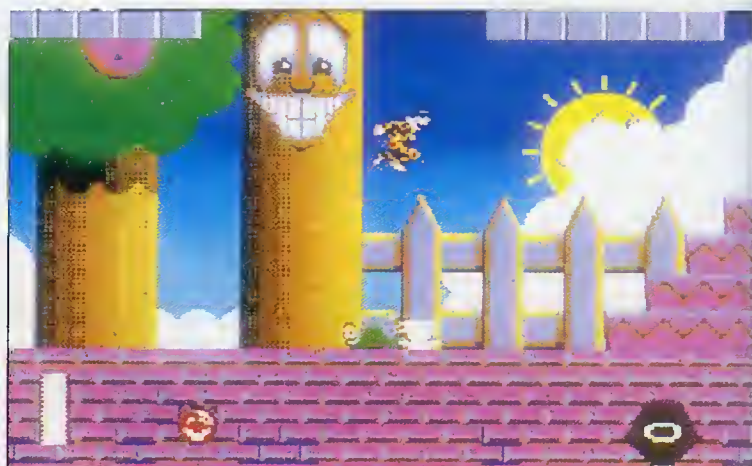


**Harlequin n'est autre  
qu'un héros multicolore qui court  
et bondit dans tous les sens  
pour reconstituer le cœur brisé  
du petit garçon Gremlin.**

# HARLEQUIN



Bien accroché à son Space Happer, Harlequin rebondit de plate-forme en plate-forme, de plus en plus haut, écrasant tout sur son passage. Ce genre d'options a malheureusement une durée d'utilisation limitée, symbolisée par une barre d'énergie, à droite de l'écran. L'énergie du personnage, elle, est à gauche.



Là, on nage en plein trip Dessins Maternelle, avec des arbres au sourire crispé et un soleil au sourire éponoui.

**L**e monde fantastique de Chimerica est bien caché dans le fond du cerveau d'un petit garçon. Rempli de décors merveilleux, de couleurs magnifiques, de formes bizarres, Chimerica n'a qu'un habitant : Harlequin. Pendant de longues années, Harlequin passait son temps à passer d'une région de Chimerica à l'autre, s'émerveillant chaque fois de la beauté du monde qui l'entourait.

Malheureusement, le jeune garçon est devenu adulte, et avec l'âge, sont arrivés tracas de la vie, problèmes, soucis. Aujourd'hui, il a le cœur brisé, ceci provoquant des répercussions immédiates sur Chimerica. Des créatures sombres et mal intentionnées sont apparues.

Des êtres malveillants ont pris le contrôle de toutes les régions de Chimerica, semant le désordre et la désolation. Harlequin doit donc tout remettre en ordre, mais il doit surtout retrouver toutes les parties du cœur brisé de l'hôte du monde de Chimerica, et entrer dans un monde rempli de partitions et de notes pour le reconstituer.

Chaque monde est composé de plusieurs éléments communs, mais chacun a ses propres monstres, ses propres décors, et bien sûr sa propre solution. Harlequin devra évoluer au milieu de très nombreux ennemis, heureusement, il est armé et lance des cœurs, qui, après un nombre d'impacts changeant suivant l'ennemi, détruisent celui-ci. Les mondes

Ce niveau est plutôt un bonus stage, il n'y a pas de danger, et vous ne pouvez que gagner des points. Harlequin est enfermé dans une bulle, et il évolue dans un verre, au milieu d'autres bulles, et passent d'une paille à l'autre.



sont composés de plates-formes sur lesquelles Harlequin court et saute. Certaines d'entre elles sont mobiles ; d'autres apparaissent uniquement quand vous avez actionné l'un des leviers, placé à un autre endroit du niveau.

Ces leviers ont plusieurs fonctions et servent aussi à ouvrir des passages, changer l'agencement ou les connections des niveaux entre eux. En effet, chaque monde dispose d'une porte qui le connecte à un autre monde.

Certaines de ces régions peuvent vous mener à plusieurs mondes différents si vous actionnez un levier donné. Bien sûr, c'est le joueur qui doit découvrir tout seul le fonctionnement de toutes ces manettes.

Tout au long du jeu, Harlequin pourra ouvrir des boîtes surprises qui contiennent diverses options : un pa-



Accroché à un cerf-volant, Harlequin fonce au milieu des nuages, des méduses et des poissons valants.

En effet, les graphistes du jeu ont l'esprit un peu tourmenté, et de nombreuses scènes dans ce genre vous attendent dans Harlequin.

JOYSTICK



# HARLEQUIN

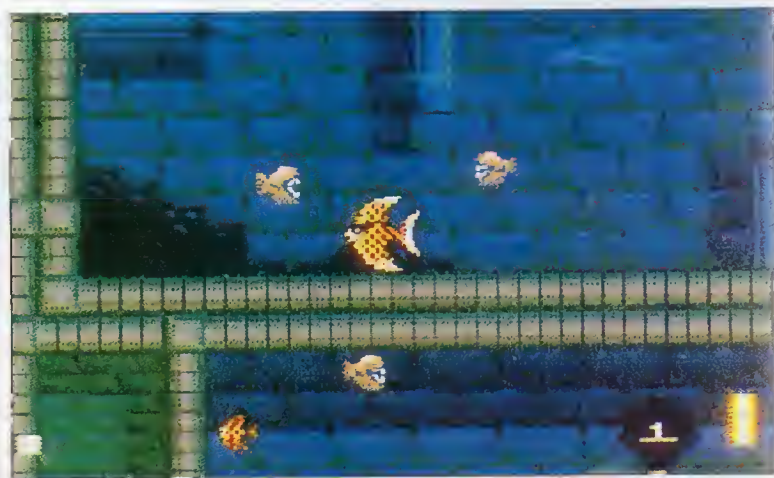
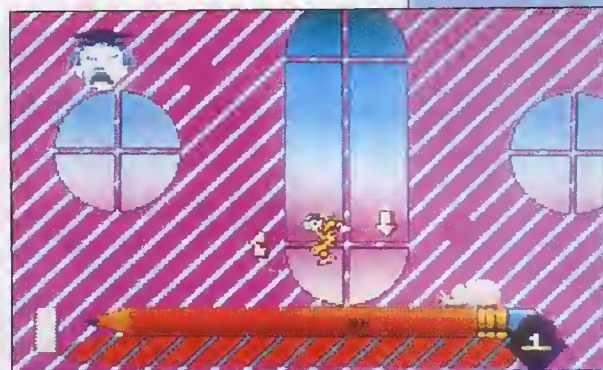
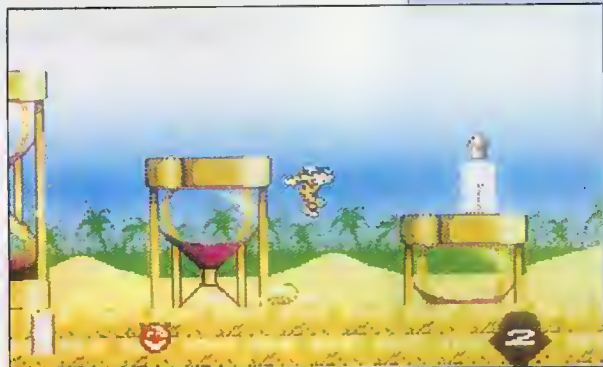
rapluie qui permet de tomber de haut sans dommage, un space hopper qui fait rebondir Harlequin, un poisson qui le transforme et lui permet de nager sous l'eau, des roquettes qui gravitent autour de lui, des cœurs qui augmentent sa puissance de tir, un hamburger qui lui redonne toute son énergie. Ces options peuvent être combinées, et certaines d'entre elles, comme le poisson, le parapluie ou le space hopper, ne sont activées qu'à la demande du joueur.

De temps en temps, en différents endroits, apparaissent des points d'interrogation. Ils indiquent que si Harlequin s'amuse à tirer dessus dans la joie et la bonne humeur, il

fera apparaître des bonus sous la forme de gâteaux et de tasses de cafés. Il est toujours bon de marquer des points.

Parfois aussi, Harlequin verra apparaître une ampoule au-dessus de sa tête. Cela veut dire que s'il reste sur place, sans bouger, pendant une seconde ou deux, un message d'aide ou une indication quelconque s'affichera en haut de l'écran.

Laissez-vous entraîner dans le monde magique et étrange de Chimerica. Harlequin saura vous faire découvrir les bons coins, ainsi que ceux remplis d'ennemis et de monstres.



Harlequin n'ayant pas possédé son triton 2, il est obligé de se transformer en poisson pour évoluer dans l'élément liquide.

testé sur **AMIGA** par SEB



Le monde d'Harlequin est surréaliste et klonké du crâne à souhait. Se promener, et sauter de plate-forme en plate-forme est un véritable plaisir puisqu'on sait que d'un moment à l'autre, va apparaître à l'écran un monstre étrange, une horloge avec des jambes, ou une guitare avec des ailes qui va vous foncer dessus. Tout ces sprites sont d'ailleurs plutôt réussis, les graphismes d'Harlequin sont colorés et fins. Les scrollings multi-directionnels sont fluides, suffisamment rapides, et, dans de nombreux niveaux, se déroulent sur deux plans. Les fonds sont souvent composés de dégradés de couleurs du plus bel effet.

Pour ce qui est de l'animation, pas de reproche à formuler non plus, ça bouge bien et c'est joli, le personnage répondant parfaitement et rapidement à vos indications. Mais c'est au niveau de l'intérêt et de la longévité du

jeu qu'Harlequin est le plus intéressant. Il n'y a pas moins de 23 niveaux dans ce jeu, tous avec des graphismes, des sprites et des décors différents. Chaque niveau est rempli d'astuces et de trucs cachés. Autant vous dire qu'il faudra passer un temps fou pour en voir la fin. Certains niveaux ont même des éléments techniques en plus, non négligeables, tels que : le monde où une tempête se met à souffler -ce qui déporte votre personnage en permanence vers la gauche-, celui où vous ferez évoluer Harlequin sous l'eau, ou cet autre qui vous enferme dans une bulle et vous plonge dans un dédale de pailles, au milieu d'un verre de sirop.

Très amusant et bien réalisé, Harlequin aurait pu s'appeler Jo-le-bon-jeu, mais ce titre était beaucoup moins commercial.

**GRAPHISME 16 SON 15**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 15**  
**90%**  
 Disponible sur Amiga.



Répondez à l'appel de la glisse qui hurle «shroufff shroufff»,  
et foncez sur les pistes de Microïds.

# SUPER SKI II



La course de Bobsleigh. Deux compteurs sont affichés à l'écran, un pour le temps, et un autre affichant les temps intermédiaires du meilleur concurrent. La tronche de votre personnage s'anime en haut à droite de l'écran, celui-ci fait des grimaces, flippe et tremble quand vous prenez des risques importants.

Une vue plongeante pour le saut à skis.  
Le plus intéressant dans cette épreuve, du moins au début, c'est les gamelles, les plans vautre du joueur.



Il y a quelques années, nous glissions tous par joysticks interposés sur des pistes pixelisées grâce à un soft que certains appelaient Super Ski (d'autres l'appelaient Super Ski aussi) (hum... en fait, le titre était Super Ski, et tout le monde l'appelait Super Ski). Ce jeu était l'œuvre des programmeurs de Microïds, qui remettent ça à l'occasion d'Albertville avec Super Ski 2. Nous n'allons pas vous manger le crâne avec Albertville; la télé, les autres journaux et les affiches de métro le font bien mieux que nous. Six épreuves officiellement présentes dans les compétitions olympiques d'hiver vous attendent dans Super Ski 2: la descente, le slalom spécial, le slalom géant, le saut à skis, le hot-dog, et le bobsleigh. Le, ou les joueurs (jusqu'à quatre en même temps), peuvent s'entraîner dans n'importe laquelle des disciplines, organiser une compétition sur un nombre donné d'épreuves, ou se lancer carrément dans ce que certains

appellent la totale (d'autres appellent ça la totale aussi) (hum). Chaque épreuve change complètement, bien sûr, on n'aborde pas une piste de hot-dog remplie de bosses comme on s'élance sur un tremplin de saut à skis, mais toutes reprennent le même principe: utilisation du joystick ou du clavier pour se déplacer sur les côtés, pour accélérer, ralentir, ou déclencher des figures données.

Les trois différentes descentes sont vues de dos, avec un défilement des sprites de sapins, de rochers, ou des bandes de couleurs du sol très rapide, impressionnant, et rendant assez bien certaines des sensations que peuvent éprouver les skieurs. Pour le saut à skis, deux vues différentes sont disponibles, une de face pour le départ, et une de côté, quand vous êtes en l'air, tentant d'aller le plus loin possible, avec le style le moins ridicule possible. Ces deux critères rentrant d'ailleurs en compte pour la notation dans chaque épreuve, le jury donne son verdict

après chaque essai, il ne vous reste plus qu'à comparer vos performances minables à celles des joueurs de l'ordinateur ou à celles de vos copains (remplacer le dernier mot par ennemi le cas échéant).

L'épreuve de hot-dog suit une organisation différente puisque deux joueurs s'affrontent en même temps à l'écran. Les deux peuvent être contrôlés par des joueurs humains, ce qui est bien plus drôle quand l'adversaire se vautre et bouffe la neige. La piste de bobsleigh défile à grande vitesse aussi, mais en 3D, avec un gros sprite au centre symbolisant votre bob, et la tronche du joueur en haut à droite de l'écran qui s'anime et flippe de plus en plus quand vous prenez des risques.

De nombreux tableaux intermédiaires sont présents pour l'ouverture des J.O., pour les scores, les remises de médailles, les choix des tronches des joueurs et des drapeaux; toutes ces pages sont accompagnées de musiques soundtracker très réussies.

JOYSTICK









# THE LAFFER UTILITIES

Sierra et Larry vous proposent de rendre votre PC plus rigolo. Enfin normalement.

Connu sous nos latitudes pour ses jeux d'aventures, l'éditeur Sierra One Line propose également, dans son pays d'origine, des logiciels utilitaires. The Laffer Utilities est le premier de la série à débarquer d'part' cheu nous. Hem... c'est là qu'on s'aperçoit qu'on n'est pas aussi imbibés de culture américaine qu'on le pense. En effet, ce programme, qui, à l'instar du "sérieux"

Norton, propose plusieurs accessoires, est beaucoup trop marqué par les coutumes ricaines pour plaire ici. Par exemple, l'accessoire "Jokes" est une base de données de blagues drôles. Problème, c'est d'une part écrit en anglais, alors forcément on perd un peu, et d'autre part, l'humour est de type "oneling", une spécia-



lité américaine consistant à faire des plaisanteries très courtes (en une ligne, donc), portant sur la société américaine.

Bref, c'est très exotique mais pas amusant pour un sou puisque dans la lignée des "chansonniers", type

Amadou et compagnie. Dans le même genre, (en anglais et lourd), un programme permet d'afficher au boot une pensée de Larry ou de patty. Sur Mac, il existe un accessoire de ce type mais les veinards ont droit à des aphorismes de Cioran, en français.

On trouve aussi un décideur,

un répertoire téléphonique (pas mal mais on ne peut pas composer automatiquement), un générateur d'excuses (très marrant), un horoscope et un accessoire -peut-être le seul exploitable du lot- qui permet de faire retentir au boot de nombreux bruits (sons PC). Enfin, divers programmes permettent d'imprimer des menus, cartons d'invitations agrémentés de dessins amusants, représentant Larry dans différents costumes. Franchement, vous invitez souvent pour Thanksgiving ou Halloween ? Bonne idée, on trouve un petit éditeur destiné à se faire des feuilles de Fax sur mesure. Forcément, si vous ne possédez pas de Fax, c'est un peu moins utile. Ça ne sert même à rien.

A moins d'être fanas de Leasure Suit Larry, auquel cas ce produit fera un collector original, on pourra se passer aisément de ces Utilities qui ne le sont pas.



testé sur **PC** par Moulinex

Domage que le logiciel ne soit pas très intéressant car les nombreux écrans PCX représentant Larry et Patty sont bien réalisés. A part cela, je dirai -pour in-

formation- que le logiciel utilise la souris, qu'il nécessite une imprimante (pour les cartons d'invitations) et que les sons proposés, sont amusants, sans plus.

**GRAPHISME VGA 16 ANIMATION**

**SON BLASTER PRO 17 DIFFICULTE**

**70%**

Taille : 5 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 16.





## THUNDER BOARD. LES JEUX SUR PC COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS ENTENDU.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.

Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable. La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique. La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux.

En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.



**Thunder Board™ . Le Son de l'Aventure.**

Distribuée par INNELEC  
Centre d'activités de l'Ourcq  
45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex



# ALCATR



**Infogrames vous enferme dans une prison désaffectée pour une série d'aventures, à deux ou en solitaire, sur Alcatraz.**

*Vous voilà prêts à partir, vous avez obdonné vos conaés et Alcotroz vous attend. Le principal intérêt du jeu est que vous pouvez jouer à deux avec ce système d'écran divisé en deux.*



**U**SA 1996, les hauteurs de l'île d'Alcatraz se détachent de la couche épaisse de brume et on devine, grâce aux faibles rayons de lune, une activité clandestine sur l'île. Les services secrets américains ont enfin trouvé la planque de Miguel Tardiez, un parrain de la drogue furieuse-

toutes sortes d'agressions et imbattables dans l'art du camouflage. Ces hommes sont tous réunis dans une salle pour le briefing du colonel à l'Etat-Major de la US Secret Defense quelques heures avant l'assaut d'Alcatraz. Vous faites partie de ces Rambo de la lutte anti-drogue, une chance pour votre esprit aventureux et kamikaze! Les instructions sont les suivantes : vous devez rejoindre l'île par canoé, pénétrer la bâtisse présumée abriter les gardes de Tardiez, investir l'usine renfermant des tonnes de billets et de poudre blanche afin de la truffier de bombes, escalader, grâce à des filins, les murs de l'ancienne prison pour y capturer Tardiez. Vous avez deux heures pour accomplir toutes ses tâches et un hélicoptère décollera au bout de ces deux heures du toit de la prison. A vous d'arriver à temps et notez bien que durant cette aventure, vous ne pourrez compter que sur vous-même, suivant la bonne vieille habitude qu'ont les gouvernements de ne jamais se mouiller dans les actes perpétrés par leurs services secrets.

Chacune des actions citées lors du briefing sont représentées par un niveau de jeu, qui commence lorsque vous venez d'abandonner votre canoé. Il va d'abord falloir progresser en vue de profil dans un scrolling horizontal, en tirant sur les nombreux assaillants (les hommes de Tardiez) qui surgissent devant, derrière et même à

travers les fissures des murs! Vous pourrez récupérer leurs armes (couteau, fusil mitrailleur, grenades et lance-flammes) que vous sélectionnerez et combattre à mains nues s'il le faut. Le côté intéressant du jeu consiste à pouvoir (et l'on ferait mieux à mon avis!) progresser à deux, l'écran étant séparé en deux vues du terrain. Chacun peut ainsi avancer indépendamment l'un de l'autre, le but étant évidemment de progresser côte à côte afin de se soutenir mutuellement. Après avoir traversé des rues désertes et des entrepôts désaffectés, vous irez débusquer Miguel Tardiez dans son fief, l'ex-prison. Des phases en vue 3D de face ponctuent votre progression. Vous êtes armés, visages camouflés de couleurs guerrières, cachés par une cagoule de commando; vous êtes Fist et Birdy, prêts à combattre. Foncez!



*On peut dire qu'il pète le feu l'animal! Nouri ou napalm, af course! Tellement effrayant le cles, que Monu o cru que c'était un boss de fin de niveau!*



*Les graphismes des explosions sont superbement réalisés. Bonjour le comage!*

ment efficace ces derniers temps. Ce dernier a installé son OG dans les ruines de la prison maintenant désaffectée d'Alcatraz. Ne pouvant plus supporter les méfaits du groupe de trafiquants de Tardiez, les services secrets, en accord avec l'armée américaine, décident d'envoyer un groupe d'intervention type GIGN pour débusquer Tardiez et ses sbires. Il faut évidemment des hommes entraînés au combat au corps à corps, capables de supporter moralement

**ALCATR**



# AZ



Le jeu ne consiste pas seulement en une vue de profil en scrolling horizontal. Vous pourrez, lors de la progression en scrolling horizontal, entrer dans les barracks et vous retrouver en vue 3D. Une carte vous indiquera votre position et vous pourrez tirer sur les ennemis qui apparaissent devant vous.

testé sur **AMIGA** par O. Prezeau

On retrouve l'esprit Infogrames dans ce jeu, aussi bien pour les atouts que pour les défauts. On retrouve aussi la minutie des graphismes et le réalisme des mouvements des personnages, le côté simulations d'actions policières alliant réalisme et arcade. Un certain intérêt est présent grâce au système de jeu à deux qui est ici, une excellente réussite, car bien géré; l'interaction entre les deux personnages durant la progression est conviviale et d'un grand réalisme. Mais, outre l'envie de le terminer, je trouve ce genre de jeu

un peu aride à la longue. On ne trouve malheureusement pas ce petit quelque chose qui fait d'un jeu un grand hit aux niveaux "jouabilité" et intérêt ludique. En outre, une remarque technique désagréable s'impose: le scrolling du décor est saccadé, dû sans doute au fait qu'il y a deux espaces de jeu à l'écran. Cependant, les graphismes sont fins et réalistes; les animations des personnages sont excellentes et l'on s'amuse comme des fous quand on joue à deux.

<b>GRAPHISME</b>	<b>16</b>	<b>SON</b>	<b>15</b>	<b>1 JOUEUR 75%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>15</b>	<b>MANIABILITE</b>	<b>15</b>	<b>2 JOUEURS 85%</b>







Un des quatre personnages vient de déposer une targe devant une statuette incrustée dans le mur. Ceci déclenche en fait un mécanisme qui ouvre une porte un peu plus haut. Des tas d'astuces de ce genre sont à trouver dans Shadowlands.

# SHAD

**Si vous n'avez pas peur d'affronter les ténèbres des donjons de Domark, vous pouvez entrer dans le monde de Shadowlands.**



Voici l'écran des caractéristiques des joueurs, quand vous composez une équipe avant de partir à l'aventure. On peut changer le visage des personnages: cheveux, yeux, nez et bouche, ainsi que les caractéristiques, les compétences de base.

Votre esprit vient de se réveiller, mais, malheureusement, cette fois il est tout seul : plus de corps à diriger, plus de membres à commander. Peu à peu, les événements de la veille refont surface. Vous vous êtes aventuré dans les dédales de Shadowlands, un pays souterrain, uniquement composé de labyrinthes et infesté de squelettes et de monstres en tout genre. Ce qui vous a attiré, vous, comme tous ceux dont les os pourrissent devant l'entrée de Shadowlands, ce sont les trésors qui remplissent les couloirs de cette région maléfique. C'est à l'intérieur de l'un de ces labyrinthes que vous avez été massacré, et maintenant, la vengeance déploie ses ailes immenses dans votre esprit et ne demande qu'à retourner dans les entrailles de Shadowlands. Pour cela, vous avez pris le contrôle de quatre aventuriers vagabonds, vous avez pris le contrôle de leur esprit pour utiliser leur corps ; et maintenant, voilà qu'ils s'enfoncent dans les dédales de Shadowlands.

Le scénario ne laisse aucun doute, il s'agit bien d'un jeu de rôle. Il en existe de toutes sortes sur micros, mais cette fois, l'accent a été mis sur la simplicité des commandes, sur l'interactivité entre les personnages, et, l'élément le plus

original, sur la gestion des lumières et des ombres.

Après chargement, le joueur a la possibilité de foncer tête baissée dans l'aventure, de reprendre une partie sauvegardée, ou de modifier les caractéristiques des quatre personnages de son équipe d'aventuriers. Pour chacun d'eux, vous pouvez changer leur apparence physique, en choisissant une chevelure, des yeux, un menton, vous pourrez construire les tronches les plus délirantes. Ensuite, vous pouvez donner un nom à votre personnage, et cliquer sur un icône spécial qui retire les quatre caractéristiques du joueur (force, habilité au combat, niveau de magie et santé). si elles ne vous plaisent pas, vous pouvez les faire retirer toutes, mais il est impossible de changer les caractéristiques une par une, ce qui évite d'avoir des joueurs trop puissants et garde un certain équilibre. Ensuite, vous entrez vraiment dans l'aventure.

Le début du jeu est là pour vous habituer avec les commandes; il n'y a aucune difficulté majeure, vous êtes à l'extérieur des donjons, et vous devez récupérer quelques objets avant de vous enfoncer dans les profondeurs glacées de Shadowlands. L'écran de jeu est de grande taille, représentant les graphismes du jeu en 3D isométrique,

avec, en incrustation, les contours des quatre joueurs. C'est à partir de ces quatre cases que vous contrôlez pratiquement tout le jeu. La case de chaque joueur est décomposée en deux bras, deux jambes et une tête, rien de plus normal. Si vous cliquez sur la jambe droite, par exemple, vous pourrez déplacer le personnage, si vous cliquez sur l'autre jambe, vous le déplacerez aussi, mais il deviendra leader et les autres le suivront en formation. Il est d'ailleurs possible de régler les formations, d'indiquer quel joueur se met en tête, qui derrière, etc... ces formations automatiques étant alors directement accessibles au clavier avec les touches de fonction. Si vous cliquez sur le bras droit, puis sur un objet à l'écran, le personnage ira ramasser cet objet et le gardera dans sa main active. Si vous cliquez sur les deux bras, puis sur un endroit à l'écran, il posera ou lancera l'objet, suivant la distance, à l'endroit cliqué. Si vous cliquez sur la tête, puis sur un panneau, une tombe, ou une inscription quelconque, un petit texte s'affichera à l'écran indiquant ce qu'il était possible de lire à cet endroit.

Toutes ces commandes sont instinctives, et très simples à manier. Mais il y a une autre page écran, accessible avec le bouton droit de la souris qui sert notamment à la gestion des objets pour chaque personnage. En effet, vos aventuriers peuvent porter de nombreux objets, ils peuvent les utiliser, les manger (si l'objet s'y prête), ou boire. Sur ce même écran, vous pouvez consulter les caractéristiques de vos personnages ainsi que leur niveau d'alimentation et d'énergie. Il est bon de penser à leur donner une pomme de temps en temps, ou à les faire dormir.

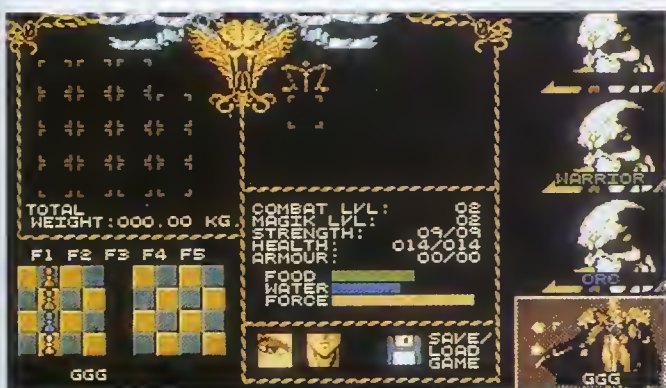
Dernier élément qui a une importance primordiale dans le jeu : la lumière. Shadowlands est le premier jeu à intégrer un système de gestion de celle-ci appelé système photoscape. Si votre personnage porte une torche et qu'il se déplace, un halo de lumière l'entoure et le suit. de même, si vous posez la torche au sol et que vous sortez du rayon d'action, vous êtes alors dans l'ombre. Cet effet apporte une touche de réalisme au jeu vraiment fabuleuse.



# OWLANDS



il est possible de séparer les quatre aventuriers, de les mettre corrément d'un bout à l'autre d'un monde, et de passer de l'un à l'autre en temps réel.



L'écran de gestion des objets de chaque joueur est très chargé, il sert aussi à définir les formations, grâce à de petits échiquiers en bas à gauche de l'écran.



L'extérieur des labyrinthes, au tout début de votre aventure, vous permet de faire le plein de pommes et de bâtons. Ce qui vous servira à combattre et à vous soigner un peu pour le début de l'aventure.

testé sur **AMIGA** par Seb

Le système de visualisation en 3D isométrique n'est plus très original. Mais les programmeurs de Domark ont réussi à apporter deux nouveautés de taille. Quand des murs se trouvent en avant-plan, ils ne s'affichent pas, ce qui a pour avantage de ne pas cacher vos personnages, vous laissant ainsi la possibilité de les manipuler, mais une ligne rouge est tracée à la base du mur pour que vous sachiez quand même qu'il existe. Ces passages de murs en blocs à lignes rouges se font bien sûr en temps réel, alors que vous scrollez l'écran en faisant marcher votre personnage.

Autre élément impressionnant, la gestion de la lumière, qui apporte un réel plus au jeu.

Pour le reste, les graphismes sont réussis, les animations assez détaillées, peut-être un peu lentes parfois, mais ce n'est pas un jeu d'arcade après tout, et la taille des niveaux ainsi que la subtilité des énigmes qui vous attendent, apportent un réel plaisir de jeu. Shadowlands est un soft magnifique.

**GRAPHISME 17 SON 15**  
**ANIMATION 16 MANIABILITE 16**

**93%**

## MICROMANIA SUR FR3 !

**C**haque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 **MICROMANIA**

vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



**MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux.

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides**

**GRATUITE\***

**pour 500 F d'achats ou plus !**



\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



# NORTH POLAR EXPEDITION



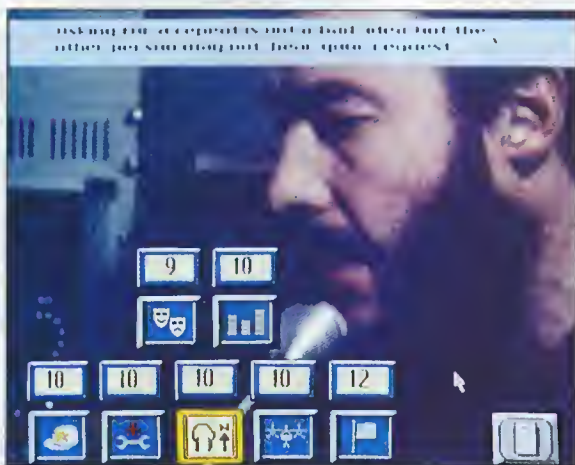
**Décidément, l'avenir du jeu sur micro passe par le CD ROM, nous confirme Virgin Games avec ce logiciel.**

Est-il bien nécessaire d'en faire la remarque, la qualité de l'offichage est tout bonnement époustouflante et en dépit de quelques rares images un peu moches (parce qu'issues de photos elles-mêmes de médiocre qualité), l'ensemble est très impressionnant.

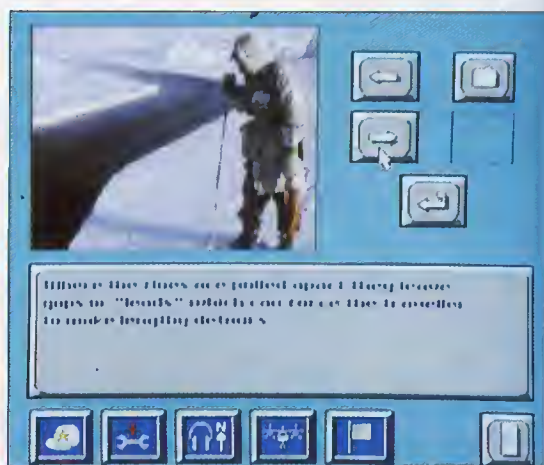
**A** l'origine, développé pour l'enseignement, North Polar Expedition va vous entraîner dans une incroyable aventure en milieu hostile. Tout commence dans le Nord du Canada, juste avant que vous ne partiez à la conquête du pôle. Afin de ne pas vous lâcher en pleine nature sans

aucune connaissance, le jeu commence par un questionnaire. Des réponses que vous ferez aux différents problèmes, découlera la façon dont vous allez agir en cours de jeu. Par exemple, si à la question vous demandant combien de carburant vous souhaitez emporter, vous choisissez une quantité inférieure à vos

besoins, lorsque vous serez en route, vous aurez de grandes chances de tomber en panne. C'est probablement là le seul défaut du logiciel, conçu à l'origine comme un "didacticiel" et non un jeu réel. Cela dit, la qualité de l'ensemble est telle qu'on pardonne volontiers à North Polar ce manque de flexibilité et de "game play".



Le questionnaire, qui fait surtout appel au bon sens, ne demande pas au joueur de connaître la vie d'Admussen ou de Nobile par cœur et, mis à part les questions portant sur le matériel à emporter, on pourra se débrouiller.



Lorsqu'on souhaite étudier un point précis portant sur la vie d'une expédition, on peut accéder à une base de données comportant textes et images digitalisées, parfois assemblées en séquences animées formées de plusieurs images (plus proche d'une succession de diapos que d'un film, mais c'est très beau).





Parfois, une image est accompagnée de sons directement lus sur le CD.

On entend décoller l'avion, la tempête souffle, la salle de radio résonne de mille porosités, etc.



Une fois parti à la conquête du pôle, on peut à tout instant suivre la progression de l'équipe sur la carte.

En bas de l'écran, les marqueurs s'illuminent suivant l'action entreprise par l'équipe (boîte à outil en cas de réparation, etc.).

That's right, there is no need to take the thickness of the ice into account when calculating the amount of fuel to take.



testé sur **PC** par Moulinex

C'est pas compliqué, les images, digitalisées d'après photos, représentent le maximum de qualité accessible avec une carte VGA. Non seulement le mode est très fin, mais de plus, la palette de couleur de chaque photo, très intelligemment choisie, permet d'obtenir le maximum d'effet (contrairement à une idée très répandue chez les joueurs, l'oeil humain est beaucoup plus sensible au nombre de couleurs d'une image qu'à sa résolution). Bref, ces écrans Targa, version non entrelacée du mode HAM, comme on en voit plus souvent dans les démos livrées avec les

cartes VGA que dans les jeux du commerce, affichent sans bavure 4096 nuances!

En ce qui concerne la bande son, rien à redire : c'est du son CD, et même si l'on regrette que les bruitages ne soient pas plus nombreux (et qu'un horrible "blip" PC se fasse entendre à chaque clic), dès que le vent souffle sur la banquise, on a presque envie de passer des mouffles pour continuer la partie.

Et justement, c'est possible puisque tout le jeu peut se commander à la souris.

**GRAPHISME VGA 20 SON CD 16**  
**ANIMATION - DIFFICULTE 16**  
**NOTICE VF : - DISPONIBLE SUR CD-ROM PC, MACINTOSH**

**92%**



# PSYBORG

**P**our espérer saisir Psyborg, il faut déjà savoir ce qu'est un Androptère. Selon l'édition du petit Larousse holographique de 2192, il s'agit d'une race mutante extraterrestre répandue dans toute la galaxie et réputée pour son extrême cruauté. Ces Androptères on débarqué, il y a peu de temps sur les planètes de la Fédération. Ils s'y tiennent cachés, dans le but d'une prochaine action de force qui renverserait le pouvoir de la Fédération établi depuis de longues années sur ces planètes. Pour les dégager, la Fédération va donc faire appel au spécialiste, à l'expert de l'extermination extraterrestre : Duncan Norton. Comme vous êtes malin et que nous ne sommes pas en 2192 pour rien, vous, Duncan pour ceux qui n'auraient pas encore compris, allez envoyer non pas votre corps schwarzeneggerien, mais seulement votre esprit. Pour éviter que les Androptères ne sac-



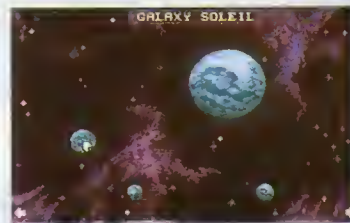
Vous voici dans la magasin où vous pourrez foire votre ochat. Le vendeur s'appelle Urbain, ça se devine tout seul lorsque l'an voit sa tête. Pour pouvoir foire des achats volables, ne manquez surtout pas tous les banus de points que l'on trouve sur le Vortex. Le temps perdu dans cette récalte pour se racheter ici!



Devant tous ces bonus de temps, on ne peut que saliver. L'essentiel est, ici, de franchir le passage à toute allure, en gagnant ainsi le maximum de temps. Pas question de prendre son temps pour réussir!

cagent toutes ces belles planètes, vous devrez parcourir en un temps record, le Vortex. Le Vortex, c'est une espèce de route à travers l'espace, pavée de dalles de diverses natures. Parmi ces dalles, on trouvera celles de temps, qui fourniront de précieuses secondes supplémentaires, celles de points, celles de vie en plus... mais aussi des dalles magasins. Dans les magasins, en fonction des points que vous aurez, -les points servant de monnaie-, vous pourrez acheter ce que l'on trouve sur les dalles. Si vous êtes assez fortuné, vous pourrez même décider de devenir invincible pendant un certain temps; ce qui est bien pratique pour clore le niveau rapidement. Pour éviter que les Androptères n'arrivent au pouvoir avant vous, il faudra faire vite, très vite. En terme de jeu, cela se traduit pas un

temps limité pour terminer le parcours. Au fil des galaxies, les niveaux deviendront de plus en plus difficiles, et le temps, l'ennemi principal. Pour réussir, il faudra foncer, se jeter à corps perdu dans la bataille! Apprenez à reconnaître les dalles, évitez les mauvaises qui vous ralentissent ou vous font repartir en arrière et vous pourrez peut-être parvenir à libérer toutes les galaxies, soit environ quarante planètes! Vous allez enfin comprendre ce que l'on appelle la vitesse!



testé sur **AMIGA** par T.S.R.

Une fois encore, Loricel nous propose un produit bien particulier sachant faire preuve d'originalité. Avec Psyborg, c'est la course interstellaire mise à votre portée. Même si les graphismes n'ont absolument rien d'exceptionnel, le jeu en lui-même n'est pas mal du tout. Sur ces routes en trois dimensions où il faut faire preuve d'une adresse et de réflexes démoniaques, l'impression de vitesse est totale. Si les premiers mondes sont assez évidents à franchir, par la suite, il faut être très fort. Autre

atout du jeu, on peut y jouer à deux. Pas simultanément, mais successivement. On peut ainsi se préparer des championnats de vitesse qui peuvent très vite devenir passionnants. Musiques et bruitages ont un peu été laissés de côté, mais leur présence n'était pas primordiale. Tout le jeu est basé sur son animation ultra-rapide qui devrait, sans problème, séduire tous les amateurs de vitesse. Original et attachant, Psyborg mérite toute votre attention.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**13**  
**17**

**SON**

**MANIABILITE**

**12**  
**16**

**84%**

Disponible sur Amiga. Notice VF : -



**MEGA DOSSIER**  
SOLUTION POUR TOUTES VERSIONS



# THE BLUES BROTHERS

Enfoncez bien profond votre chapeau mou, calez vos lunettes noires sur votre nez, l'avenir du plus grand groupe de blues est entre vos mains. Et que seraient les fameux Blues Brothers sans guitare, sans micro, sans ampli, sans l'affiche annonçant le concert et sans une autorisation de jouer sur scène ? De petits rigolards même pas capables d'aligner trois accords sans sombrer dans l'enfer des fausses notes, avec pour seul lieu d'exhibition la MJC de Ploutarboeuf (66), en effet. Alors, on compte sur vous, toute une génération de fans transis attend votre arrivée sur scène, des femmes aux seins généreux s'impatientent de votre présence chaleureuse, des producteurs aux poches débordantes de dollars attendent votre prestation pour vous filer des tonnes de blé et le pape en personne, compte écrire un livre qui s'appellera : "Les Blues Brothers, un phénomène de société super". Il y aura aussi ma soeur, mais c'est moins important, elle est caissière à Franprix. Let's go.



# NIVEAU 1

18/ Sauter de nuage en nuage en évitant les oeufs largués par cet abruti de piaf, jusqu'à la plateforme.

17/ Grimpez à l'arbre (me dites pas que vous êtes crevé, c'est un jeu d'enfant). Vous pouvez éventuellement vous servir des parapluies aux extrémités des branches, pour bouffer les disques que vous auriez négligés, mais ce n'est pas le bon chemin. Vous devrez vous retaper le chemin depuis les ballons rouges.

12/ Nage, nage... (le poisson est inoffensif). Ne prenez pas le "?", il vous enlèvera vingt points.

11/ ...soit au second pour continuer le parcours. Si vous tombez dans la colonne, ne paniquez pas, un ascenseur vous ramènera en haut.

10/ ... soit au premier pour gagner quelques bonus...

9/ En haut de l'escalier, prenez un ballon qui vous enlèvera dans les airs, pour aller...

8/ Dernier magasin, d'instruments cette fois-ci, dans lequel vous pourrez embarquer l'indispensable guitare électrique.

14/ Sauter le plus loin possible pour attraper le coeur au-dessus des disques. Pensez à prendre une caisse avec vous.

7/ Quelques disques à choper en haut de l'escalier à trois marches. Pour faire un temps de pose, vous pouvez toujours vous planquer derrière les colonnes.

1/ En tant que pacifique et ennemi de la violence, vos seules armes seront les caisses, qu'il faudra balancer sur la tronche de vos ennemis.

2/ La salle du concert, dans laquelle vous ferez vibrer vos fans, si vous arrivez au bout du jeu.

3/ Magasin de matos hi-fi : rien à faire si ce n'est admirer les belles télés, mais bon. Attention au rocker teigneux : les caisses ne rentrent pas dans les magasins.



13/ Gloub gloub... descendez d'un étage sur les tapis roulants et allez à gauche.

16/ Arrivé en haut, vous devrez traverser toute la longueur du tableau en sautant au-dessus des jardiniers.

19/ Pour terminer ce niveau, vous avez deux possibilités : prendre l'échelle comme un couard minable même pas digne de lire l'Eclectique, ou bien sauter dans le vide à la manière des grands héros de notre temps, le sourire viril et le charme ravageur. De plus, vous pourrez ramasser un tas de disques, en évitant ceux cassés qui vous retireront 20 points à chaque fois.

15/ Descendez et avancez tout droit pour atteindre les ascenseurs. Attention à la femme : jetez votre caisse rapidement et reprenez-en une autre.

6/ Magasin de musique sans intérêt : il n'ont même pas le dernier Bruel (wouatché génial, séka la oïve)

4/ Magasin de disque : vous gagnez un point de bonus pour chaque disque bouffé (attention pour ceux qui suivent un régime : il n'y a pas de disques light).

5/ Prenez l'escalier en évitant le point d'interrogation (à moins d'être totalement maso, mais ça vous regarde). Dégommez tout de suite la mamie dans son caddie, elle est rapide.

20/ Le drapeau final se trouve ici.





## NIVEAU 2

13/ Grimpez tout en haut, et ploufa dans le bassin. Glouba jusqu'au fond et sauta sur les ressorts. Attention, arrivé en bas de l'échelle, courez sur les caisses pour éviter l'ennemi.

10/ Grimpez tout en haut et à gauche, le micro se trouve ici. Le "?" rapporte 50 pts. Repartez ensuite, toujours en haut mais à droite.

8/ A l'inverse, le grand tapis roule en avant et risque de vous envoyer faire un grand plongeon. Dans tous les cas, poussez votre joystick à gauche, sinon il faudra recommencer le chemin.

9/ Mêmes broyeuses que tout à l'heure, qui risquent de vous couper net les ongles des pieds. Les deux premiers tapis vont en avant, le troisième en arrière.

2/ Restez le plus souvent possible sur les caisses : les ennemis ne pourront pas vous toucher.

1/ Avancez et grimpez tout de suite sur les caisses pour attraper l'échelle et monter au premier étage. Allez à droite.



11/ La glace glisse. Soyez précis, mais de toute façon les ennemis glissent aussi. Ne prenez pas le deuxième "?".

12/ Grimpez en haut de la cheminée pour effectuer le dernier big plongeon de ce niveau, qui vous emmène directement aux drapeaux.

7/ Attention : d'une part, l'énorme poids peut vous écraser et d'autre part, le tapis roulant marche en arrière. Courez !

6/ Ne vous arrêtez pas pour emprunter l'échelle, le tapis marche en arrière.

5/ Grimpez sur la première échelle. Le tapis roulant vous envoie directos dans un bain d'acide. Sautuez large. Prenez le deuxième "?". (+50 pts)

4/ Sautuez dans le tube mais soyez rapide, un ennemi vous attend à la sortie. Allez directement à droite prendre une caisse. Attention, de l'acide tombe du plafond par intermittence. Passez entre les jets, quoi.

3/ Evitez de descendre sur les tapis roulants : ils vous emmèneraient tout droit sur des broyeur pas sympatiques du tout. Ne prenez pas le "?". (-20 pts). Montez.

Youkaïdi aïda, c'est la fin.





## NIVEAU 3

1/ Vous pouvez descendre tout de suite ou bien visiter une cellule en passant la porte. Sans intérêt, cela dit (t'as vu Michel? J'ai mis "cela" au lieu de "ceci"). Prenez tout de suite une caisse, pour le CRS, deux étages plus bas.

3/ Vous pouvez explorer les trois étages, puis redescendez pour aller à droite. Attention, l'animal est très rapide mais il ne passe pas le mur.

2/ Empruntez le grillage si vous êtes prudent, sinon, allez vous battre sur la passerelle mais bon, ça revient au même. Passez par la chatière.

12/ Joie ! la porte est ouverte (ça valait la peine de faire tout ce chemin). Vous pouvez aller à gauche pour prendre quelques disques et un coeur, mais ne touchez pas aux "?".

8/ Descendez tout en bas, si si, vous reviendrez tout à l'heure à cet endroit. Empruntez le tunnel souterrain, en faisant gaffe de ne pas toucher aux machins électriques.

10/ Montez tout en haut, pour déclencher la manette, (le "?" rapporte 50 pts) puis refaites le chemin à l'envers (pour revivifier un seul instaaaant.. hum), jusqu'au 8.

13/ Stoppez-vous sur la plate-forme et descendez. Attention, ne vous mettez pas sur la gauche, des pics vous attendent en bas.

9/ Faites très attention aux pics de bois, ils sont impardonnables. Allez complètement à gauche.

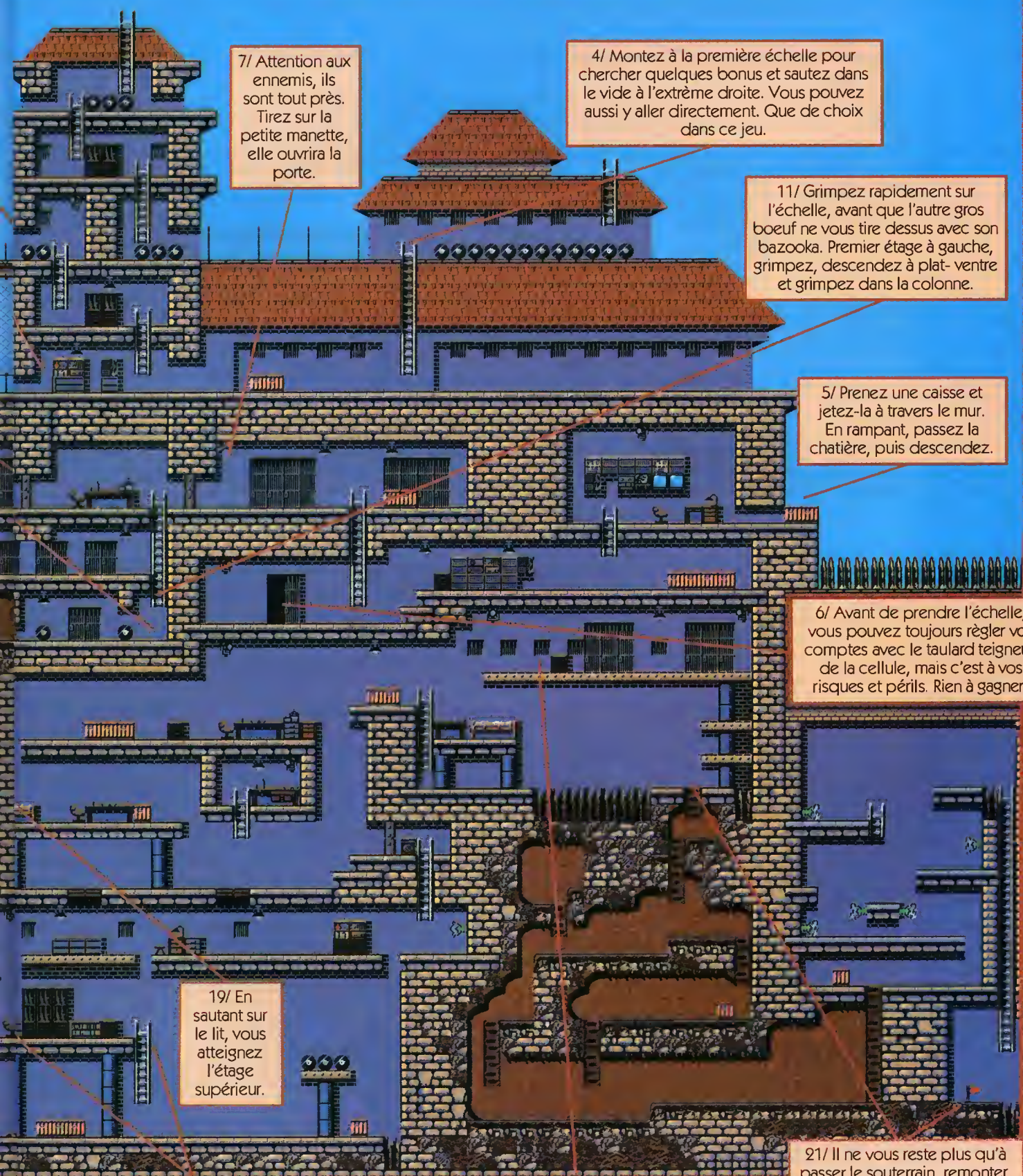
16/ Faites très attention en lâchant l'échelle : des pics se trouvent juste en-dessous.

14/ Vous pouvez aller choper une vie supplémentaire à gauche (attention, ça glissise), puis revenir pour passer toutes les échelles (attention à l'avant-dernière, elle est au-dessus des pics) jusqu'au quartier, hautement surveillé, des cellules.

17/ De petit bond en petit bond, vous arriverez jusqu'au passage souterrain. Un taulard hargneux se trouve à l'entrée et un flic méchant à la sortie.

15/ Première cellule : des bonus à becqueter (ne prenez que le "?" de gauche). 2ème : rien à faire. 3ème : que dalle. 4ème : allez-y si vous voulez à tout prix prendre une douche. Sinon, sans intérêt.





7/ Attention aux ennemis, ils sont tout près. Tirez sur la petite manette, elle ouvrira la porte.

4/ Montez à la première échelle pour chercher quelques bonus et sautez dans le vide à l'extrême droite. Vous pouvez aussi y aller directement. Que de choix dans ce jeu.

11/ Grimpez rapidement sur l'échelle, avant que l'autre gros boeuf ne vous tire dessus avec son bazooka. Premier étage à gauche, grimpez, descendez à plat-ventre et grimpez dans la colonne.

5/ Prenez une caisse et jetez-la à travers le mur. En rampant, passez la chatière, puis descendez.

6/ Avant de prendre l'échelle, vous pouvez toujours régler vos comptes avec le taulard teigneux de la cellule, mais c'est à vos risques et périls. Rien à gagner.

19/ En sautant sur le lit, vous atteignez l'étage supérieur.

18/ Grimpez en montant sur les meubles puis allez complètement à droite, l'ampli se trouve en haut de l'échelle. Revenez sur vos pas puis passez par les trous du plafond s'ouvrant par intermittence.

20/ Idem. En allant complètement à droite puis en baissant votre joy, vous descendrez d'un étage. Attention, le dernier étage se trouve juste au-dessus de quelques pics. Décalez-vous un peu, donc.

21/ Il ne vous reste plus qu'à passer le souterrain, remonter, grimper tout en haut puis descendre par la grande échelle (attention aux pics en-dessous) : les drapeaux se trouvent là.





## NIVEAU 4

1/ Plongez directement dans l'eau, même si sa couleur croupie ne vous ragoutte pas des masses. Attention, une fois dans l'eau, impossible de remonter en dehors des échelles.

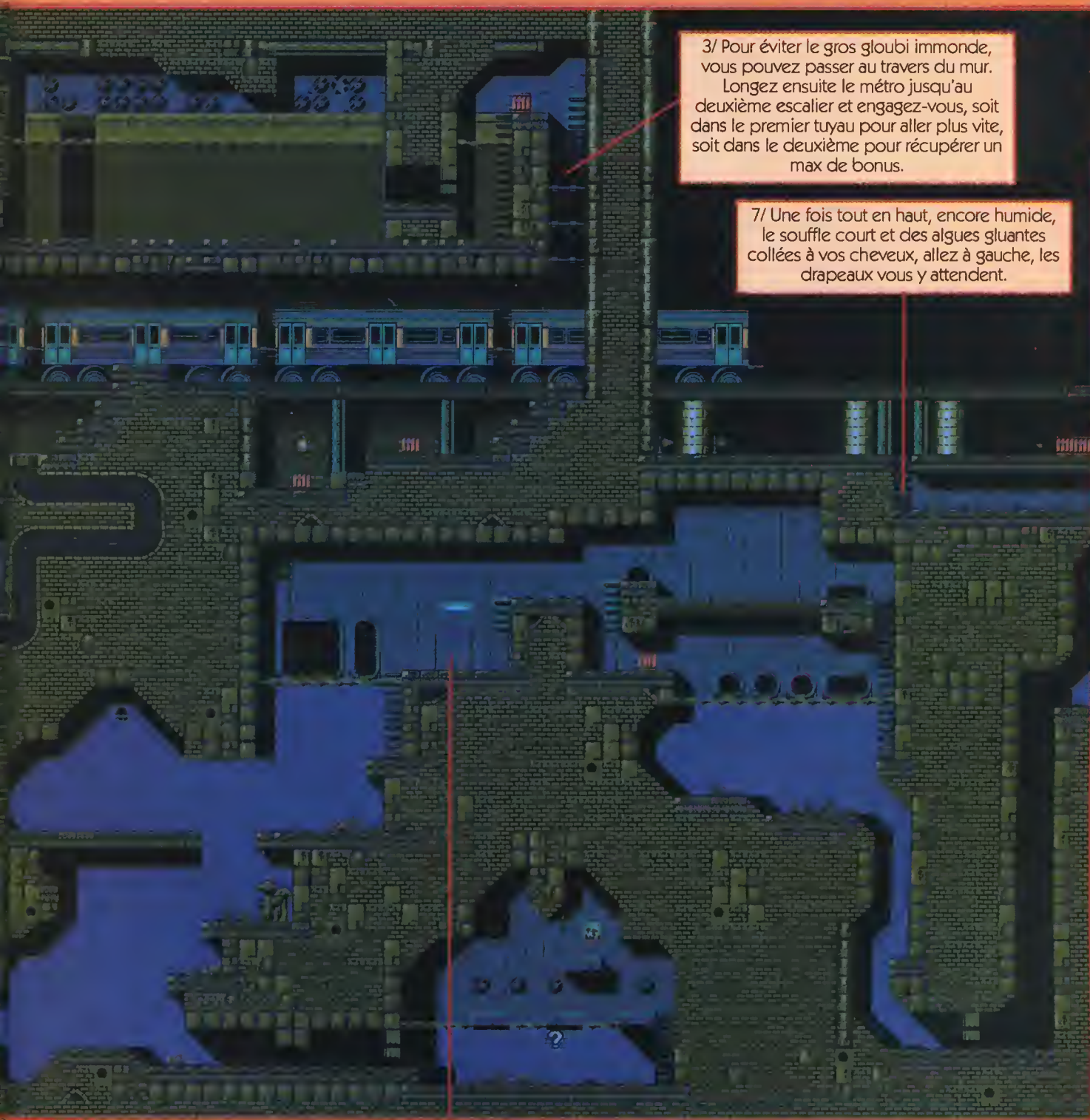
2/ Remontez pour passer le tuyau, puis replouf. La porte de droite s'ouvrira automatiquement. Mais vous pouvez aussi passer par le haut, le tuyau, pour choper quelque bonus. Attention au "?" et au disque cassé.



5/ Passez à travers la terre. Grand plongeon, apnée jusqu'au fond en évitant les grosses bulles. Continuez jusqu'au petit tunnel donnant sur la pièce contenant l'affiche du concert (prenez le "?"). Faites demi-tour et remontez à l'air libre.

4/ Première porte : un coeur à récupérer. 2ème porte : des bonus (dans cette pièce, une autre porte vous emmène à une pièce, de laquelle vous pouvez retourner à la troisième porte).





3/ Pour éviter le gros gloubi immonde, vous pouvez passer au travers du mur. Longez ensuite le métro jusqu'au deuxième escalier et engagez-vous, soit dans le premier tuyau pour aller plus vite, soit dans le deuxième pour récupérer un max de bonus.

7/ Une fois tout en haut, encore humide, le souffle court et des algues gluantes collées à vos cheveux, allez à gauche, les drapeaux vous y attendent.

6/ Montez puis redescendez tout de suite (vous éviterez ainsi un ennemi), mouillez-vous encore une fois le veston. Descendez tout au fond, puis remontez.





## NIVEAU 5

2/ Mangez quelques disques puis montez tout en haut très rapidement, en faisant attention aux projectiles lancés par l'autre barbu.

1/ Grimpez directement à l'échelle et sautez sur la poutre soutenue par la grue. A l'étage suivant, sautez. Attention, durant tout le niveau, il faut éviter les tiges métalliques sortant des poutres.

3/ Vous pouvez éventuellement, si vous avez la pêche, descendre dans le bâtiment pour profiter de quelques bonus (touchez pas au "?"), mais revenez ensuite pour continuer votre ascension de la grue.

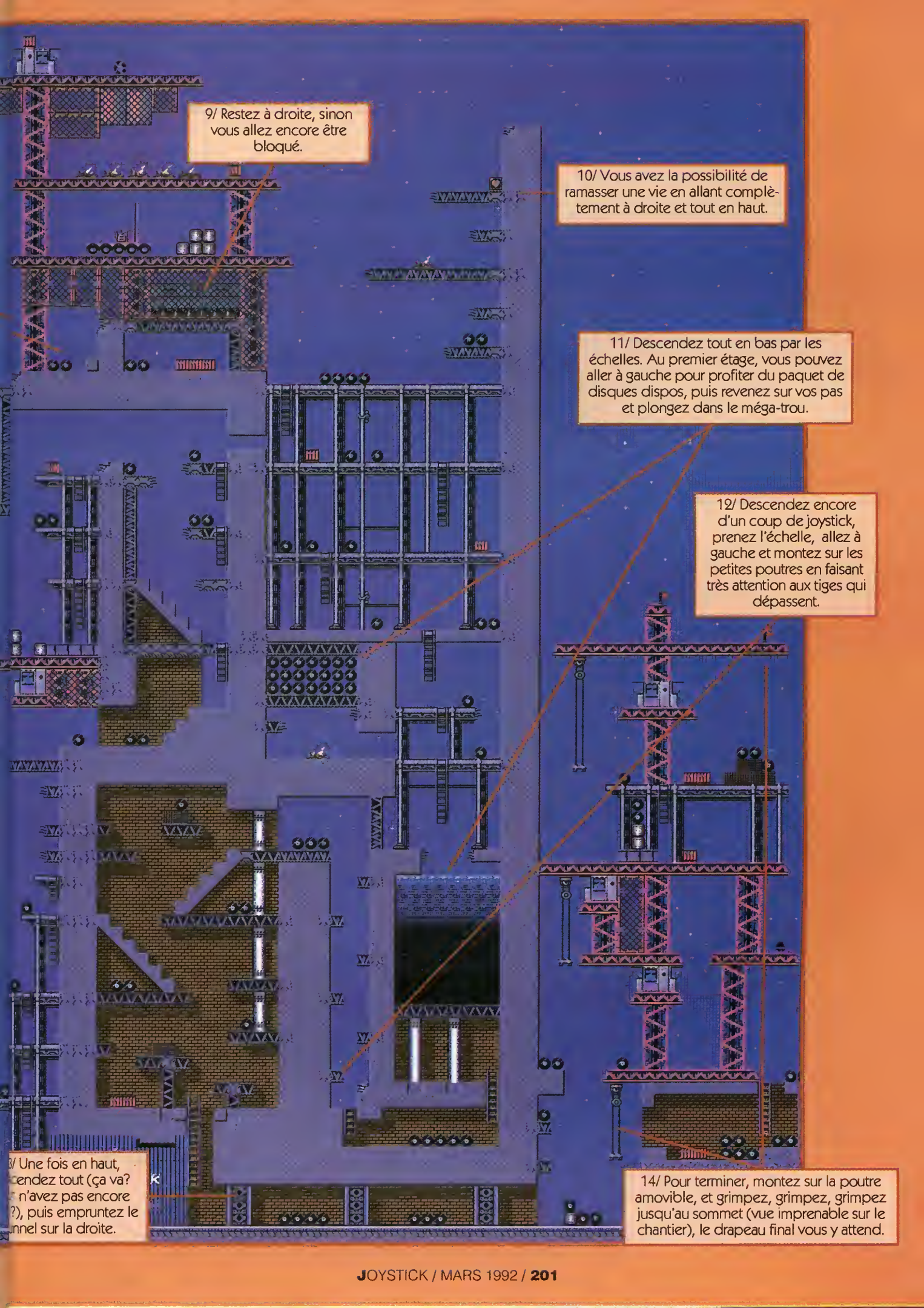
7/ Montez tout en haut. Si vous n'avez pas encore le vertige, continuez à droite jusqu'au bout, puis sautez dans le vide. Deux étages plus bas, en restant à gauche, vous tomberez sur l'autorisation du concert.

8/ Comme il est maintenant impossible de repartir, allez à droite, sautez dans le vide et recommencez depuis le 5.

5/ Montez et passez sur les échafaudages de gauche, n'oubliez pas de ramasser une caisse pour la balancer sur les ennemis du haut.

4/ Ne vous occupez pas du "?", foncez à droite et passez d'une poulie à l'autre dans un merveilleux saut d'ange digne des JO d'Albertville.





9/ Restez à droite, sinon vous allez encore être bloqué.

10/ Vous avez la possibilité de ramasser une vie en allant complètement à droite et tout en haut.

11/ Descendez tout en bas par les échelles. Au premier étage, vous pouvez aller à gauche pour profiter du paquet de disques dispos, puis revenez sur vos pas et plongez dans le méga-trou.

12/ Descendez encore d'un coup de joystick, prenez l'échelle, allez à gauche et montez sur les petites poutres en faisant très attention aux tiges qui dépassent.

13/ Une fois en haut, descendez tout (ça va ?), n'avez pas encore fini ?), puis empruntez le tunnel sur la droite.

14/ Pour terminer, montez sur la poutre amovible, et grimpez, grimpez, grimpez jusqu'au sommet (vue imprenable sur le chantier), le drapeau final vous y attend.





## NIVEAU 6

1/ Avancez jusqu'à l'extrême droite (houla, attention, nous ne faisons pas de politique. Houla). Prenez une caisse.

2/ Descendez en vous plaçant sur l'ascenseur et sautez dans l'ouverture à droite.

7/ O joie ! Une porte. Si on prenait la porte? Ouais, super chiche. Zoum, vous voilà tout en haut.

6/ Passez par l'ouverture et foncez jusqu'au bout.

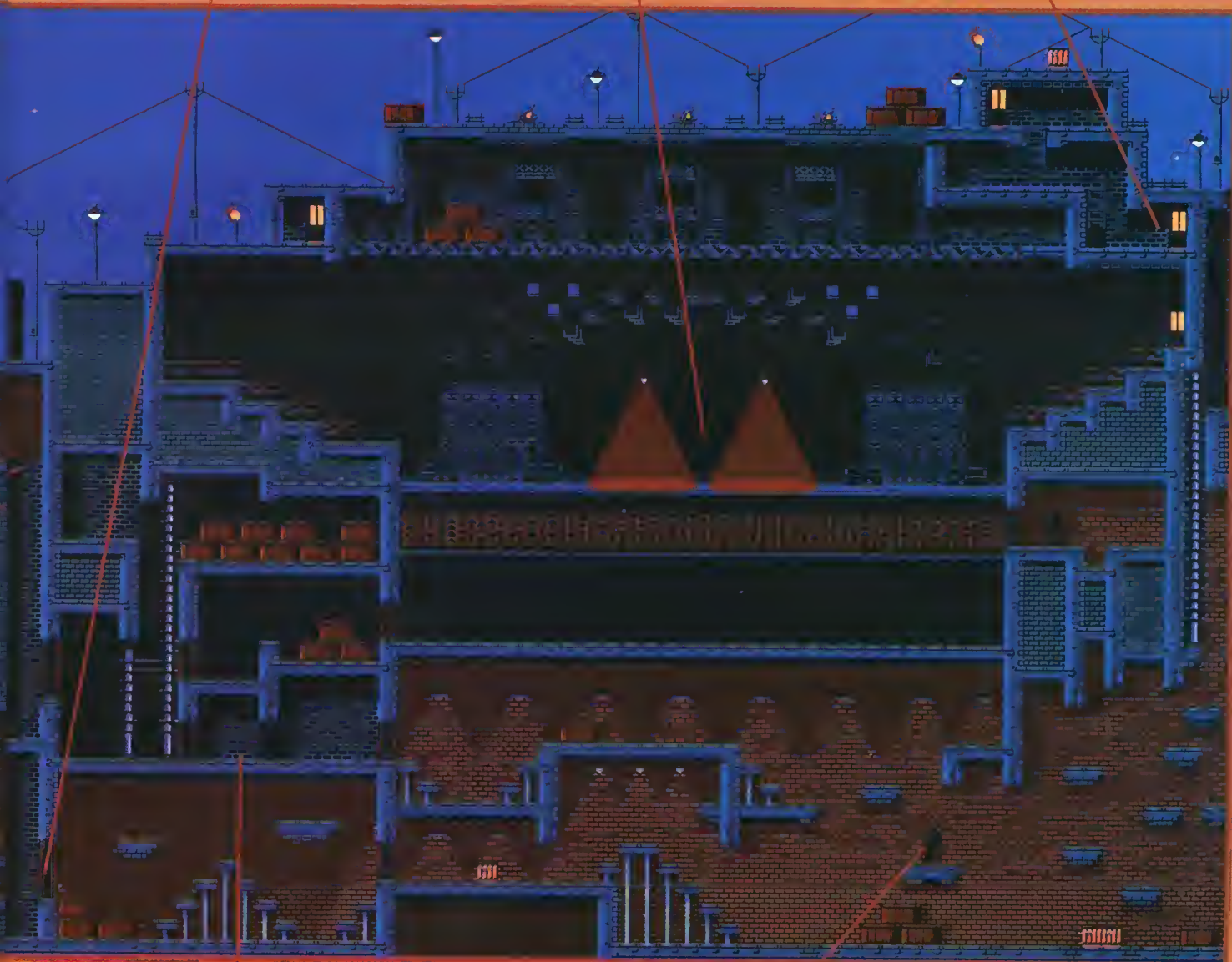
# THE



5/ Parcourez toutes les galeries souterraines jusqu'à l'ascenseur.

8/ Descendez de deux étages jusqu'à une autre porte, que vous allez... emprunter! bravo, vous êtes très fort, vous tenez le super-bonus?

9/ Il ne vous reste plus qu'à descendre royalement les quatre marches qui vous emmènent directement sur la scène. Quel talent !



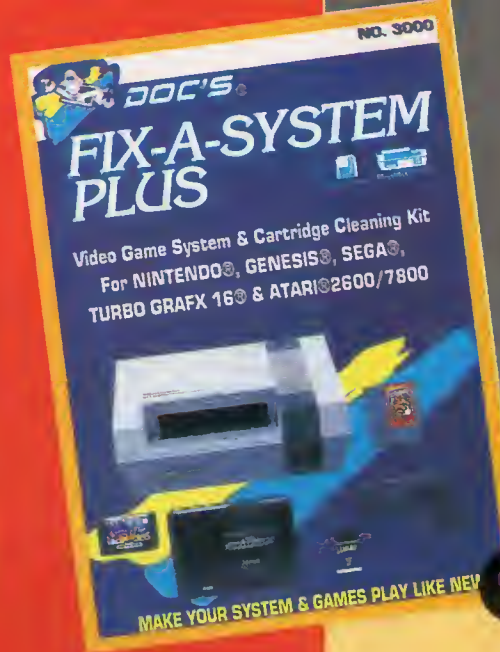
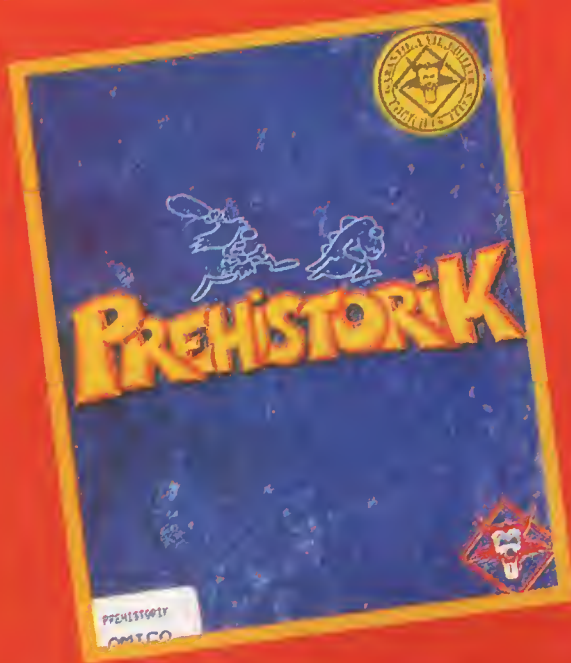
3/ Ne grimpez pas aux échelles, passez le flic en balançant votre caisse et allez complètement à droite.

4/ Vous pouvez explorer la petite ouverture, qui vous emmène un étage plus haut, mais c'est franchement sans intérêt. C'est même carrément d'un manque d'intérêt imposant.

# END

Dossier réalisé par Olivier KA (batterie - coeurs) mis en page par Linos (guitare acoustique - coeurs - claquettes)  
avec la participation de Dominique Détruit (synthé - barre à mine), François Frappe (congo - marteau-piqueur) Bruno Bombatomic (poing américain - dynamite)  
et Diego Douleur (tank - missile - détonateur - triangle)





# UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT)  
(ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT)  
(ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

**1 - POUR MASTER SYSTEM  
NINTENDO - MEGADRIVE - NEC**  
**2 - POUR GAME BOY - LYNX**

Les abonnés de Joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils reçoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaïses, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?





## ECONOMISEZ JUSQU'A 300 FRANCS! UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

### RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60

francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

## BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

☐ Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connexion gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).

☐ Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

**BABY JO** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7  
**PRÉHISTORIK** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles portables ☐ **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) : .....

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:

☐ 01 ☐ 02 ☐ 03 ☐ 04 ☐ 05 ☐ 06 ☐ 07 ☐ 08 ☐ 09 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

Nom: ..... Prénom: ..... Adresse: .....

Code postal: ..... Ville: ..... Tel: ..... Age: .....

Modèle d'ordinateur: ..... Modèle de console: .....

Joindre votre règlement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.



# ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

## AMIGA

### ACHAT

N° 30285  
Ach A500 + jx + joy + souris de 2000 à 3000 Frs. Contacter Christophe au (16) 60,84,44,68 après 18h30.

N° 30286  
Pour Amiga, recherche toutes Informations sur la sauvegarde de données, sur bande magnétique, pour disque dur ou disquette, et Ach. barrettes Simms vierge, recherche renseignement divers sur les utils. Téléphoner le soir au (16) 32,36,95,94.

N° 30287  
Ach imprimante pour A500: 600 Frs maxi, et scanner: 600 Frs maxi. Cherche contacts sympas sue A500. Contacter Mr Tavares Fernand, 30 rue de Châteaufort, le Vercors 2, 26200 Montélimar.

N° 30288  
Ach Amiga 500 + prise pèrille: 2200 Frs maxi. Contacter David au (16) 31,47,39,20.

N° 30289  
Ach A500 avec 1 Mo et avec ou non moniteur (si oui: coul), pas trop cher (2800 Frs maxi). Contacter Sébastien Lecomte au (16) 39,94,16,89.

### CONTACT

N° 30290  
Cherche contact sérieux, sur Amiga 500, jx et utils ! Ach jx sur A500 pour 50 Frs. Téléphoner au (16) 79,55,69,59 après 17h, merci d'avance.

N° 30291  
Cherche bonnes affaires de jx sur A500+ et astuces pour Gobelins, ainsi que mots de passe, pour Turbo Chali 2. Contacter Casa P, 10 rue de l'huilerie nouvelle, 13014 Marseille.

N° 30292  
Cherche contacts sérieux, sur A500 et 2000, toutes régions. SVP envoyer liste à: Sébastien Simon, 13 Bd Gustave, 44200 Nantes.

N° 30293  
Cherche contacts sur A500, pour échange jx. Contacter Patrice, 12 place de la Libération, 93000 Moulin.

N° 30051  
Cherche contact sérieux sur Amiga pour échange de news et autres. Contacter Pierre Fahre, 25 rue Poncelet, 19100 Brive, ou au (16) 55,86,92,72.

N° 30053  
HO ! Stop, salut, je cherche une demoiselle possédant un Amiga, ça doit se trouver, pour échange news, demo. Contacter Marc Talenton, 40 rue Molkenhronn, 67380 Lingolsheim.

N° 30054  
ST et Amiga cherche contact, réponse assurée, si liste jointe. Contacter Lantoin Bruno, 52 Hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.

N° 30055  
Cherche contact sur Amiga. Possède de Nbrx jeux. Contacter Franck (uniquement région Nantaise), au (16) 40,65,32,62 après 18h.

N° 30062  
Ch contacts sérieux sympa, durable, réponse assurée à 100 %, si possible région Nord Pas de Calais. Contacter Gerald ou David au (16) 27,25,60,45. Arnaqueurs s'abstiennent.

N° 30063  
Cherche contacts sérieux et durable et rapide sur A500 + 1 Mo ou A2000. Ecrire à Sébastien Poussé, 2 rue de la Mouée, 41502 Mer

N° 30064  
Kickoff et ses datas n'ont plus de secrets pour moi ! Créez vos joueurs et vos équipes dès maintenant ! Barboni Stéphane, 24 rue St Etienne, 37300 Joue Les Tours.

N° 30080  
Vous débutez, vous n'avez pas beaucoup de jeux, votre seul but est de vous en procurer: envoyez une enveloppe timbrée à: Mandras Laurent, 166 av St Exupéry, 69500 Bron.

N° 30083  
Cherche contact sérieux sur A500, si possible région 54 ou 88. Contacter Mcosnuau Raymond, 11 rue du Cheval Blanc, 88700 Rambeville, ou au (16) 29,65,21,12.

N° 30140  
Cherche Contact sérieux, sue Amiga 2000 ou 500. Envoyé liste à: Doche David, 17 rue Anatole France, 54400 Longwy, réponse assurée.

N° 30295  
Cherche contact avec Zoulou. J'ai des News (Another World, Leander), répondez vite. Téléphoner week-end et mercredi, au (16) 53,70,58,65.

N° 30296  
Amiga Fans, pour vous un New club. Des news à gogo, à prix gaga. Envoyer D7 pour liste à Guillaume Marc, 10 allée des Tilleuls, 37400 Amboise.

N° 30297  
Echange Nbrx news, débutants acceptés. Contacter Aurélien au (16) 44,39,64,49.

N° 30298  
Club Amiga Mystery, pour renseignement 1 Disk + 27 Frs en timbres belges. Ecrire: BP 1513, 6000 Charleroi, Belgique.

N° 30299  
Débutant avec A500 et jx + logiciels, cherche contact pour amitié et apprendre la micro. Cherche tous manuels d'explication A500, j'aime la moto et Aikido. Téléphoner au (1) 43,33,74,30.

N° 30300  
Cherche contacts sympas, sur Amiga plus et Amiga, envoyer liste à Roman Nayel, 13 rue Pierre Belheuc'h, 29100 Douarnenez.

N° 30301  
Cherche un contact sympa sur Amiga, région de Melun. Contacter Christian Elie, 8 rue des robiniers, 77176 Savigny le Temple, ou au (16) 60,63,58,44.

N° 30302  
Cherche contacts pour échange news et autres sur Amiga débutants, bienvenus. Contacter Guillaume Patrick, 42 rue du Maréchal Juin, 87100 Limoges, ou au (16) 55,01,52,28.

N° 30353  
PC et Amiga cherche contacts, réponse assurée à 100%, débutants acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité Les Raumettes, Bat H1, 13700 Maignane, ou au (16) 42,77,73,00.

N° 30303  
Ch contact sur A500 pour échange jx + utils et demos. Envoyer liste à Simonnet Richard, 12 rue E Degas 79000 Niort.

N° 30304  
Codiers cherche graphistes, pour demos, intro, etc... débutants acceptés si créatif. Contacter Pascal au (16) 79,20,22,23 après 19h.

N° 30305  
Cherche contacts sympas, sur A500. Contacter Eric Valentin, 1 rue de la belle hôtesses, 59189 Steenbecque ou au (16) 28,43,60,46.

N° 30306  
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Gozillon Raphaël, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la compta, ou au (16) 68,23,05,99.

N° 30307  
A500 échange jx, possède: Moonstone, Blues Brothers, Deuteros, Populous 2, Another World, Hudson Hawk, First Samourai. Contacter Bousquet au (16) 67,59,50,74.

N° 30337  
Cherche à correspondre avec info graphiste amateur, ou professionnel, en vue d'échange d'idées et projets. Contacter Mr Duval, 92 rue de Javel, 75015 Paris.

N° 30352  
Amiga et PC cherche contacts, réponse assurée, débutant acceptés. Contacter Aubin Jean-Michel, cité Les Raumettes, Bat H1, 13700 Maignane, ou au (16) 42,77,73,00.

### VENTE

N° 30338  
Vds Nbrx jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Christine Dancel, 40 allée Carnot, 93190 Livry Gargan.

N° 30339  
Vds moniteur Amiga 1084, 3 ans, mais bon état: 950 Frs. Jamais tombée panne. Contacter Sébastien au (1) 47,91,12,87 Région Parisienne si possible.

N° 30308  
Vds A500 + ext 512 Ko + jx + pèril + souris + 25 jeux (Monkey Island, Elvira, Lemmings, F19, Power Monger, Croisière pour un Cadavre...) le tout TBE: 3500 Frs. Téléphoner 45,62,29,97.

N° 30309  
Vds A500 + ext + 2 joy + 80 jx acheté le 01/92, prix 3000 Frs. Contacter Benoit au (16) 34,79,60,90.

N° 30310  
Vds jx Amiga, joindre D7 vierge, pour liste, réponse assurée. Contacter Bondu Sébastien, 65 rue Jean Mermoz, 77178 Spithaux.

N° 30311  
Vds Amiga A500 + ext mémoire + souris + Nbrx jx: 2400 Frs, port compris. Vds Gameboy + jx + accu: 700 Frs. Contacter Boccuet Bastien (16) 27,81,75,29.

N° 30312  
Vds A500 + souris + jx + très Nbrx jx + guide + Worbench 1.3, avec garantie 1 an, neuf et emballage: 2800 Frs. Téléphoner, après 19h, au (16) 30,33,35,16.

N° 30013  
Vds ou Ech jx sur A500 (possède Nbrx jx: Another World...) réponse assurée et rapide. Ludovic Barpot, 44 rue de la République, 03400 Yzeure.

N° 303014  
Vds sur Amiga Nbrx jx: F19, Midwinter... Tél. au (1) 43,48,07,85.

N° 30315  
Vds originaux Amiga: Hédall (230 Frs), Storm Master (220 Frs), Silence Service 2 (260 Frs), 3D const Kit (290 Frs), Another World (240 Frs), First Samourai (190 Frs). Téléphoner après 19h, au (16) 35,07,74,19.

N° 303016  
Vds A500 + 30 jx + souris + joy-boss + pèril (peu servi), jx: 2900 Frs ou échange contre moniteur coul. Contacter Lamed au (16) 90,53,68,26.

N° 30317  
Vds A500 + ext 512 Ko, avec Nbrx jx + 3 manettes, encore sous garantie. Excellent état, prix: 3000 Frs à débattre. Contacter Marc au (1) 48,59,17,90.

N° 30318  
Vds lecteur 5", pour Amiga ou PC (Cunama ou Robotecr 542C): 700 Frs. Uniquement sur Lens et environs. Téléphoner au (16) 21,44,15,23.

N° 30319  
Vds A500, moniteur coul + 1 Mo + manette + jx + souris. Prix 5000 Frs. Contacter Jean Paul au (16) 67,83,19,74.

N° 30320  
Vds A500 avec jeu + manette, prix: 2000 Frs. Megadrive + 8 jx, prix: 1500 Frs. Contacter Laurent au (16) 91,49,02,89.

N° 30321  
Vds softs A500, bas prix. Liste contre env timbrée (+ 4 timbres pour frais). Contacter Denis Bertrand, 28 Bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.

N° 30322  
Vds jx Amiga: Croisière pour un Cadavre, Midwinter 2, Eye Beholder, Another World, Lotus Turbo 2. Contacter Piron Frédéric, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Flèche, ou au (16) 43,94,26,85.

N° 30323  
Vds A500 + 108S + ext + 150 disks + 11 originaux + 2 jx + souris + tapis + bnite de rang. sous garantie, peu servi, valeur: 8000 Frs, vendu 5000 Frs. Téléphoner (16) 21,35,78,49.

N° 30324  
Vds A500 + ext + lect externe + jx + 150 disks, le tout en TBE: 4200 Frs. Contacter Sébastien au (16) 20,92,15,24.

N° 30325  
Vds jx A500 et A500+, à bas prix. Contacter Le Gall Olivier, 14 rue Simone Signoret, 22950 Tregueux, ou au (16) 96,71,04,21.

N° 30326  
Vds ou Ech news sur Amiga, sérieuse et rapidité assurée. Contacter Tony au (16) 27,57,32,64.

N° 30327  
Vds original sur A500 ou 2000: Willy Beamish, 3D Construction Kites 2: 550 Frs, la pièce: 300 Frs. Contacter Yohan au (1) 48,06,46,01.

N° 30328  
Vds New et autres, sur Amiga, demandez liste. Vds jx sur CPC 6128. Cherche contact, club dans le Dépt 58. Contacter Mr Modoux Jacques, le Bourg, 58800 Hery.

N° 30329  
Vds A500 V 1.3 + ext 2 Mo + 200 disks + livres + magazines + 2 jx: 4500 Frs. Vds DD Trump Card 52 Mo: 4000 Frs. Contacter Arnaud, entre 18 et 21h, au (16) 54,20,81,61.

N° 30330  
Vds A500, moniteur coul stéréo + ext mémoire 1 Mo + 2 ème lect 3" + Nbrx logiciels. Le tout en emballage d'origine (Oct 90) et TBE: 4500 Frs. Téléphoner au (16) 39,18,20,10.

N° 30331  
Vds C Latic, pour Amiga, acheté: 2890 Frs, vendu 1100 Frs. Contacter Philippe au (16) 30,71,25,28.

N° 30332  
Vds A500 + lect externe + 512 Ko + digitaliseur de son + moniteur coul + 200 disks + jx, le tout en TBE. Contacter Vincent au (1) 47,81,90,07.

N° 30333  
Vds prix news, sur Amiga, à prix diaboliques. Cherche contact dans Villeurbanne, ou Lyon. Téléphoner au (16) 78,85,25,24.

N° 30334  
Vds news et autres à prix très bas, grand choix. Contacter Mlle Uki Fritsch, Ru des peupliers F123, 19 av de Bruxelles, 14034 Caen.

N° 30335  
Vds jx originaux sur Amiga, entre 100 et 150 Frs, possède une dizaine de jx, assez récent. Contacter Laurent au (1) 48,21,43,63.

N° 30336  
Vds A500 (état neuf), sous garantie + pèril + 80 disks + jx + revues, prix: 2500 Frs (à débattre). Contacter David au (16) 44,26,77,12 après 19h, ou échange contre Neo-Geo.

N° 30294  
Vds news sur Amiga ou échange. Contacter Giovanni Paul au (16) 95,22,45,26 ou Terra Rossa, Bat c2, 20090 Ajaccio.

N° 30284  
Vds A 2000B + carte Grandslam + DD 52 Mo + 3 Mo Ram + scanner Cameron + Nordic Power + moniteur 1084 + 2 souris + 1 Trackball + Digiview 3 + Sampler MK2 + lect ext + GFA Basic + compilateur + Nbrx softs originaux + la bible + livre assembleur + livre GFA + bien débiter Amiga + livre DPHI + Trucs et Astuces etc... + Nbrx Commodore revue et Anews. Téléphoner au (1) 42,49,56,88 la journée ad au (1) 47,21,27,26 le soir.

N° 30141  
Vds moniteur coul stéréo, 108 H, servi 2 mois + imprimante 1500C coul. Vds Supergrafix + 2 jx, le tout en TBE. Contacter Bruno au (16) 43,75,97,37 après 19h.

N° 30138  
Vds Amiga 500, moniteur stéréo, ext mémoire, souris infrarouge, jeux, utilitaires, 2 ème lecteur, TBE, prix: 5500 Frs. Contacter Arzhel au (16) 40,73,33,91.

N° 30081  
Vds jeux sur Amiga à très bas prix. Contacter Sébastien au (16) 60,01,45,74 après 19h.

N° 30082  
2000 + 10845 + ext 2 Mo + 26 Lecteur Interne + Nbrx disks. Contacter Alain au (16) 66,39,29,47.

N° 30079  
Vds jeux à prix dément, réponse si timbre à 2,50 Frs. Ecrire à Pazzaglia Lionel, Mas-Ricaud, 30340 Rousson, ou au (16) 66,85,87,58.

N° 30065  
Vends Amiga 500 + jeux + 2 joysticks + souris + Commodore 64 à cassettes, prix: 2800 Frs. Contacter Benjamin au (16) 61,27,86,97. URGENT !

N° 30066  
Tous les fans de Kick Off peuvent enfin créer leur propres joueurs et équipes. Contacter Barboni Stéphane au (16) 47,27,67,11.

N° 30067  
Vds imprimante Commodore MPS 1230 (Noir et Blanc graphique), TBE. URGENT ! Téléphoner au (16) 29,31,47,00 après 19h et demander Olivier.

N° 30058  
Vends jeux sur Amiga 500 et sur 500 possédant une extension. Ecrire à Camus Florian, 1 rue Alain Gerbault, 41000 Blois

N° 30059  
Full Metal Planet, Drakken, Iron Lord, Disc, Kickoff + Extra, Micropose Soccer, Baharian 2: 90 Frs pièce, 160 Frs les 2, 230 Frs les 3, 500 Frs les 7 + compile (last Duel...). Contacter Tissier Yann au (16) 30,51,91,72.

N° 30060  
Vds Amiga 1000, Gods + 2 manettes + utils, prix: 1500 Frs et possibilité de contact. Contacter Vivian, après 18h au (1) 43,37,53,84.

N° 30061  
Vends jeux sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 46 rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy le Grand ou au (1) 43,03,74,12.

N° 30056  
Vends Amiga 500 seul ou avec jeux, ou revues, sans écran pouvant être branché sur TV. Contacter Julien au (16) 39,82,55,91.

N° 30052  
Vds originaux éducatifs CE2 Français. Contacter J-Marc au (16) 88,78,63,81. Vds derniers nouveautés originaux: Gobins etc... Prix intéressant. Contacter Christ au (16) 88,78,68,88.

## AUTRES

### ACHAT

N° 30143  
Ach Sonic, Wonderboy, Heavy Weight Champ, sur Gamegear 200 Frs maxi. Téléphoner au (16) 30,32,70,24 merci !

N° 30144  
Ach imprimante laser à bas prix, même en mauvais état. Contacter Stéphane au (1) 47,71,08,72.

N° 30145  
Ach C64, clavier et moniteur (couleur ou non), avec jeux et autre (livre...), prix 1200 Frs à 1700 Frs, ou échange contre CPC 464 + jeux. Contacter Pierre, aux heures de repas, au (16) 85,30,37,35.

N° 30146  
Ach moniteur couleur Amiga, ST, pour 1250 Frs. Vds 2 jeux Megadrive à 150 Frs: J Madden, Foot. URGENT ! (sur Paris) Contacter Silvère au (16) 34,12,52,40.

N° 30345  
Ach, Ech, Vds news sur ST, débutant bienvenus, réponse assurée. Contacter Munoz José, 2 av Fontaine Ste Marguerite, 89010 Auxerre, ou au (16) 86,46,69,54.

### CONTACT

N° 30147  
Cherche contact sur Macintosh Plus ou LC, échange de jeux possible. Contacter Jérôme Durand, 6 lotissement l'Aupière, 13800 Istre.

N° 30148  
Game Over le Fanzzy, 100% fun est dispo, contre 4 Frs. Contacter François Dougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières, ou 36 15 Joystick, bal "Game Over"

N° 30072  
ST ch correspondant pour échange jx (possède Lotus 2...), utils, demos, soundtracks. Env listes à: Antoine Berger, 287 rue du Loroux Bottereau, 41115 Basse Goulain, ou au (16) 40,34,70,51.

N° 30073  
Lynx 2 + Slime World: 600 Frs. Contacter Jean-Marc au (1) 42,40,49,04.

N° 30068  
Echange synthé Yamaha PS5360 + Gameboy avec jeux contre, console Lynx ou Gamegear ou Megadrive avec jeux. Contacter Emmanuel eu (1) 46,24,33,57

### VENTE

N° 30345  
Vds Neo-Geo + Magician Lord, parfait état, prix 2000 Frs. Contacter Christophe au (1) 48,23,31,18.

N° 30149  
Vds Gamegear, 6 jeux (Sonic, Skweek, Shinobi, Columns, Monaco GP, Leader Board) + adapt secteur. Le tout en TBE, pour 1570 Frs. Contacter Marc au (1) 43,03,74,15.

N° 30150  
Vds Gamegear + Sonic + adapt secteur: 1000 Frs, ou échange contre Turbo Express GT. Contacter Jonathan au (1) 43,31,40,19 après 17h.

N° 30151  
Urgent ! Vds MO5 + lecteur K7 + crayon optique + 2 manettes + livre + 27 logiciels (avec notice). Contacter Neil au (1) 47,09,03,17.

N° 30152  
Vds cartouches de jeux GX 4000: NVS, Robocop 2, Navy Seals, Pang, World of Sport, Switch Blade, No Exit, Tennis Cup 2, Klax, prix: 150 Frs chacune, ou 1000 Frs le tout. Contacter Frank au (1) 43,83,65,66.



# ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

42 N° 30153  
Vds imprimante Star LC10, Gameboy, jeux sur ST de 50 à 100 Frs. Contacter Fred au (16) 77,20,95,28.

59 N° 30154  
Vds sur Gamegear: Dragon Crystal 150 Frs. Vds 4 jeux ST pour 180 Frs (Rockstar, Orbiter, Dizzy, Bard's Tale), sur le Nord. Téléphoner au (16) 20,79,19,82.

91 N° 30155  
Vds MSX Turbo R + jeux (400) + manettes: 6500 Frs. Cherche possède MSX2 + & + TR, pour échange. Ech jeux Gamegear. Contacter Autour Fabrice, 44 rue P. Brossolette, 91350 Grigny.

74 N° 30156  
Vds 2 raquettes Donnay Pro One Agassi, avec leurs housses pour 2000 Frs (frais de port inclus). Contacter Alexandre au (16) 50,70,46,44.

70 N° 30157  
Vds MO5 TBE + manette + manuel ou échange contre Gameboy avec jeux. Contacter Stéphane au (16) 84,49,07,52 URGENT ! (le soir).

92 N° 30158  
Vds 386 SX, 20 Mhz, 4 Mo, VGA coul, Lect 3 1/2 et 5 1/4, DD 40 Mo CD Rom, SB Pro + CD, ss garantie: 13500 Frs. Contacter Mr Robic, le soir, au (1) 47,33,58,22.

17 N° 30069  
Vds Lynx + adapt secteur + sacoche, prix: 500 Frs. Contacter Philippe au (16) 60,05,83,79.

01 N° 30057  
Vds TV Noir et Blanc (6 chaînes), Philips avec antenne incorporée, écran de 30 cm, prix 700 Frs à débattre. Contacter Johann au (16) 74,51,06,14 à partir de 17h30.

68 N° 30006  
Vds originaux DR-Dos 6.0, Wing Commander 2, etc... Cherche contact pour PC et Amiga. Contacter Weibel, 52 rue Albert Camus, 68200 Mulhouse, ou au (16) 89,60,11,48 le soir.

78 N° 30007  
URGENT ! Vds Gameboy, 7 jeux (avec mode d'emploi), un adaptateur secteur, accessoires, le tout en très bon état: 950 Frs. Téléphoner au (16) 39,53,84,08 après 18h30.

N° 30008  
Vds Lynx + 7 jeux (Warbirds, Chaeck Flag...), en TBE: 1200 Frs. Vds jeux Atari ST entre 30 et 150 Frs, en TBE (Utopia, 30 et 150 Frs, Lotus...). Contacter Thomas au (16) 47,21,15,77.

78 N° 30005  
Vds pour CPC 464 ou consoles, Monit couleur CTM 644 BE, pour 1250 Frs à déb. Contacter Laurent au (16) 39,46,06,63 après 18h.

**AMSTRAD**

## ACHAT

93 N° 30159  
Ach pour CPC 6128 (disks), jeux d'échec 50 Frs. Contacter Pascal au (1) 48,58,99,50 sur Paris et proche banlieue.

56  
Contact quelqu'un ayant un scanner pour me scanner photos en vue d'une intro., rémunéré. Urgent ! Contacter Franck Idelot au (16) 97,50,15,31.

03 N° 30161  
Ach ancien jeu arcade sur CPC 6128 disk, comp. finaliques, Tien, Skweek, Tetris, Loto, Scrabble, ou autres + Discologie. Faire offre à: Naturel, r Providence, 03150 Varennes S/A, ou au (16) 70,45,09,13.

59 N° 30162  
Nouveau et unique, le club Demonord, vous propose des échanges de démos, logons fessée etc... Contacter Marinage Ludovic, 11 rue Victor Berode, 59800 Lille.

62 N° 30163  
CPC 6128, cherche contacts pour échanger jeux et utilitaires. Contacter Zaborowski Boris, 20 rue de bat de l'eau, 62310 Fruges.

Echange nombreux jeux et utilitaires CPC 6128, envoyer liste à: Gitta Albert, la gare, 73800 Chignin.

17 N° 30015  
Echange jeux sur CPC Disk, possède Nbrx news, écrire à Allais Nicolas, 5 rue du berger, 17200 Royan.

## VENTE

95 N° 30164  
Vends CPC 6128, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (16) 39,91,30,46 ou 30,34,32,20.

33 N° 30165  
Vds CPC 6128 coul, 34 disks, 150 jeux, housses clavier et moniteur, cordon lecteur K7, manuel, 14 revues. Prix: 2000 Frs. Téléphoner au (16) 56,97,61,13.

N° 30166  
Vds CPC 6128 coul + moniteur CTM 644 coul + souris + imprimante d'entreprise + 10 disks, le tout en parfait état, pour: 3000 Frs. Contacter Gaëlle au (1) 45,67,28,41.

45 N° 30167  
Vds CPC 464 + moniteur coul + lect DD1, le tout en TBE + 25 jx K7 + 6 jx D7 4 Disks vierges, prix 2500 Frs (valeur 7000 Frs). Contacter Mathieu au (16) 38,43,82,17 après 18h.

78 N° 30168  
URGENT ! Vds CPC 464 coul + Nbrx jeux + kit de téléchargeur + manuel + pistolet (6 jeux) + 2 manettes, en TBE, valeur 3500 Frs, vendu: 1750 Frs. Contacter Jean-Louis au (16) 30,93,88,30 après 17h.

60 N° 30169  
Vds CPC 6128 coul + 80 jeux: 2500 Frs (TBE), et imprimante DMP 2160: 800 Frs. Contacter Christophe au (16) 44,03,35,16 après 18h.

63 N° 30170  
Vds CPC 6128 coul + 70 disks + 200 jeux (Prince of Percia 1 et 2...) + Discologie + joys + 1 boîte, prix: 3200 Frs à débattre. Contacter Rolland au (16) 73,86,19,80.

78 N° 30171  
Vds CPC 6128 + moniteur coul + Nbrx jeux + joy + disks vierges, le tout en TBE. Téléphoner au (16) 30,93,43,27.

93 N° 30172  
Vds CPC 464 mono + jeux + joy + revues à 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48,58,33,87 le soir.

85 N° 30173  
Vds CPC 464 coul + lecteur disks + jeux K7 et disks + crayon optique + doubleur joy, prix: 1000 Frs. Contacter Pierre au (16) 34,68,75,61 après 19h30.

91 N° 30174  
"Super ! Vds Insider et multiface 2 + doc (état neuf: mai 91), pour 490 Frs. Vds Bob Winner + Castel Master (D7 original), 135 Frs, Vds joystick (neuf) 70 Frs. Téléphoner au (16) 64,94,15,62.

95 N° 30351  
Vds: CPC 6128 coul, tuner TV, 3 joys, plus de 130 jx, le tout en TBE, prix: 3500 Frs. Téléphoner au (16) 39,84,12,46 à partir de 19h.

78 N° 30175  
Vds CPC 6128 coul + Nbrx jeux, bon état, prix: 2000 Frs. Très urgent. Téléphoner le soir au (16) 34,61,62,52.

75 N° 30176  
Vds 6128 coul (bon état) + 50 jx + joy + Nbrx revues: 1600 Frs le tout. Téléphoner après 19h, au (1) 45,57,19,24.

21 N° 30177  
Vds 6128 coul + 125 jeux et util (Discologie, Studio...), le tout pour 2500 Frs et en bon état. Contacter Nicolas au (16) 80,29,00,09.

94 N° 178  
Vds jx originaux sur 6128, 100 Frs pièce (50 jeux). Téléphoner au (16) 46,80,21,60.

13 N° 30180  
Vds CPC 6128 + coul + kit téléchargeur + jeux (Heroscript, Bat...) + revues. Rég. d'Aix / Marseille, 2500 Frs. Téléphoner au (16) 42,21,91,41.

58 N° 30181  
Vds CPC 6128 coul TBE + filtre écran + imprimante DMP 2160 + 2 joysticks + Nbrx jx + manuels, prix 3000 Frs. Contacter Victor au (16) 86,57,02,81.

45 N° 30182  
Vds CPC 464 mono + lect Disk + adapt TV + Nbrx jeux + manette + revues et manuels, le tout: 1350 Frs. Contacter Julien au (16) 38,73,38,54 (si possède dans le 45 ou région Paris).

N° 30183  
Vds CPC 464 coul + lect Disks DD1 + tuner TV + bureau + jeux Disk et K7, prix 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83,47,14,81.

76 N° 30184  
Vds CPC 6128 + coul + Nbrx jeux, copieur, cartouches basique et jeux + joystick, le tout 2400 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 35,50,29,36.

31 N° 30185  
Vds CPC 464 + MP1 + livre + manette + jx (+100: Batman, Gold Silver...), prix 990 Frs, ou échange contre 6128 sans jeux. Téléphoner au (16) 61,56,21,40 après 17h.

93 N° 30137  
URGENT ! Vds CPC 464 mon coul CTM 640 + lecteur Disks + 2 joys + 80 jeux + manuels, le tout en TBE, prix 2650 Frs à débattre. Contacter Thierry au (1) 48,66,29,85 après 20h.

93 N° 30107  
Vds CPC 6128 + joystick + Nbrx jeux (Terminator 2, Baby Joe...) + Disks vierges + boîte de rangement + manuel, TBE: 1500 Frs. Téléphoner au (1) 48,60,26,03 après 19h.

69 N° 30108  
Vds pour CPC 6128: Bat 150 Frs, F16 Combat 125 Frs, 1 magnéto cassette + cordon + jeu 300 Frs. Contacter Dijon Damien, 158 cours des Jarres, 69480 Anse ou au (16) 74,67,13,07.

92 N° 30100  
Vds CPC 6128 mono + housse + Textomat + Nbrx disks (+ 1600 Frs de jeux), prix 2990 Frs, à débattre. Téléphoner au (16) 43,33,68,12 entre 17h et 21h.

28 N° 30101  
Vds CPC 6128 + coul + Multi II, Discologie, 50 jeux, OCP Art Studio, souris, éducatifs, K7, disks vierges... Le tout en TBE. Contacter Julien au (16) 37,37,66,33 après 17h30.

19 N° 30102  
Vds jeux et compiles pour CPC 6128 de 80 à 150 Frs (Sport, Arcade, Action), envoyé 1 env timbrée à: Stéphane Mestre, rue des Chabibordes, 19190 Beynat.

95 N° 30103  
PC/XT 512 K 2\*5 1/4, CGA, Nbrx logiciels (Word, MP, Dbase...), souris, TBE: 2500 Frs. CPC 6128 coul Nbrx jeux + 100 D + housse: 2500 Frs. Téléphoner au (16) 34,53,91,22 livrable sur R Paris.

75 N° 30104  
Je suis obligé de me séparer de mon imprimante DMP 2160, si vous la voulez (pas cher: 1000 Frs). Contacter Tessier, 67 rue du moulin vert, 75014 Paris, ou au (1) 45,42,75,56.

92 N° 30105  
Vds CPC 6128 coul + kit téléchargeur + Nbrx jeux originaux + imprimante + M ags. Magnum Force + disks vierges + manuel, le TT. en TBE: 2900 Frs. Contacter Tanguy au (16) 46,61,45,17.

38 N° 30106  
Vds 6128 coul + 80 jx + Quaijov + Discology + Words + Disk de dessin, le tout 2000 Frs à débattre. Contacter Cyril au (16) 72,02,90,76 laisser message. URGENT !

75 N° 30000  
Vds CPC 6128 couleur + 1 joystick + revues + carton d'origine + DMP 2160 + Nbrx. jx + Textomat. Prix: 3500 Frs. Contacter Gaspard en semaine entre 19h et 21h au (16) 60,07,32,33.

92 N° 30009  
Vds CPC 6128 coul, Nbrx. jx + joystick + revues, le tout pour seulement 2000 Frs (CPC de 1991). Contacter Murat, vite au (1) 48,31,23,65 après 18h.

62 N° 30010  
Disk: S-Warriors, S-Dancer, Tortues, Les Collectors, Action-Cowboy, Final Fight, Gryzor + Green-B, Rampage + Quartet: entre 80 et 100 Frs, ou échange le tout contre Gameboy. Téléphoner au (16) 21,95,83,03.

95 N° 30011  
Vds CPC 6128 moniteur couleur + manette + de Nbrx jeux, très urgent. Valeur 2000 Frs. Vds adapt TV Amstrad, valeur 500 Frs. Contacter Xavier au (16) 39,78,12,90 après 15h.

69 N° 30012  
Vds Amstrad 6128 + moniteur coul + 112 jeux (Final Fight...), pistolet, adapt. 2 manettes, 3 joystick, boîte de rang, manuel et disquettes d'utilisation, + de 15 revues joystick + livres. Le tout en TBE: 1990 Frs. Contacter Grégory au (16) 78,90,21,97.

34 N° 30269  
Vds CPC 6128, moniteur coul + 200 jx + manuel + câble magnéto + revues, le tout: 250 Frs. Téléphoner au (16) 67,24,00,79.

30 N° 30013  
Vends CPC 6128 mont coul + 2 joysticks + disks de jeux et utilitaires + manuel + revues TTBE: 2100 Frs, ou sans manette: 1400 Frs (possède échange avec cons ou ord). Téléphoner au (16) 66,24,01,00 laissez votre Tél.

91 N° 30014  
Vends moniteur coul Amstrad CPC CTM64C: 900 Frs (1987) TBE. Vends EXEL100 mono (1985 peu servi) + lecteur de cassettes + lecteur cartouches + programmes + jeux: 1200 Frs. Contacter Benoit au (16) 69,25,80,75.

91 N° 30016  
Vends CPC 6128 couleur avec de nombreux jeux et Tuner TV et radio réveil + bureau, Valeur 5800 Frs. Contacter Jerome au (16) 69,07,14,07.

95 N° 30142  
Vds CPC 6128, quelques jeux, souris, moniteur coul, disks vierges, prix: 800 Frs, de préférence région Parisienne. Contacter Guillaume au (16) 34,12,23,37 URGENT !

94 N° 30251  
Ach jx sur ST: Godds 150 Frs, New Zealand Story, Rainbow Island 100 Frs, Fiendish, Fredy's 50 Frs. Téléphoner au (16) 46,78,73,77.

## ACHAT

94 N° 30251  
Ach jx sur ST: Godds 150 Frs, New Zealand Story, Rainbow Island 100 Frs, Fiendish, Fredy's 50 Frs. Téléphoner au (16) 46,78,73,77.

57 N° 30252  
Ach imprimante coul de bonne qualité (ou N&B) et Vds Atari 2600 + 10 jx + 4 manettes, le tout pour 3 \* rien ! Téléphoner au (16) 87,30,97,46.

92 N° 30113  
Ach comptant Atari 1040 ou Mega avec écran à prix raisonnable. Contacter Jean-Pierre au (16) 47,39,21,59.

55 N° 30114  
Ach nouveautés sur A1040 STE. Contacter Schoumacher Daniel, Quartier Bayard, BP 20, 55430 Belleville sue Meuse ou au (16) 29,84,66,21.

70 N° 30254  
Ach, Vds, Ech news sur ST rapide. Contacter Fred au (16) 84,40,06,07.

## CONTACT

60 N° 30255  
Cherche contacts sérieux et durables sur ST, réponse assurée. Contacter Rossignol Guillaume, 2 impasse des genets, 60150 le Plessis Brion.

51 N° 30256  
Club réalise pour Atari ST ou Amiga vos digitalisations, à partir de photos ou de diapos. Contacter Moreau Gérard, 9 rue Fontaine, 51510 Villiers le château, ou au (16) 26,70,91,07.

76 N° 30257  
Cherche Contacts sérieux sur ST. Contacter Dupont Dominique, 57 rue Joseph Hue, 76250 Deville les Rouen, arnaqueur s'abstenir !

79 N° 30253  
Cherche contact sur ST, possède news (Blues Brothers, Simpsons...). Contacter Denis Lafrachine, 63 rue du vieux four, 79180 Chauroy ou au (16) 49,08,04,62.

41 N° 30110  
Cherche contacts sérieux pour échanger nombreux jeux et news sur STE. Contacter Olivier Bouroux, 33-35 rue Dumont d'Urville, 41000 Blois.

**5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat\***

**LES NOUVEAUTES D'ABORD**

**la Mégacarte**

Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567

**MICROMANIA**

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**  
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux

**MICROMANIA NICE-ETOILE**  
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rasny 2 . Tél. 48 54 73 07

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue Pirauette et 4, passage de la Réale . Niveau -2  
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ratonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23







# PETITES ANNONCES 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

## SEGA MASTER SYSTEM

### VENTE

91 N° 30206  
Vds Victor V286C AT 10 Mhz, 640 Ko de Ram, lect Disk 3", 1,44 Mo, DD 32 Mo, compatible EGA, écran monochrome type Hercules (IBM), 4000 Frs, carte VGA Artline: 1000 Frs. Contacter Pascal, après 20h, au (16) 60,79,40,79.

35 N° 30109  
Vds IBM PS1 286, année 91, coul VGA, DD 30 Mo, acheté 16000 Frs + boîte d'ext + port 2 joystick + modem + Works 2 + Nbrx logiciels (Wing Commander 2): 8500 Frs. Contacter Erwan au (16) 99,94,22,39.

38 N° 30074  
Vds pour PC 5 1/4 HD: Wing Commander 2, Night and Magic 3 (version Fr), et pour PC 3 1/2 HD: Leisure Suit, Larry 5 (200 Frs pièce). Contacter Sébastien au (16) 76,71,28,63.

76 N° 30075  
Vds PC 1512 couleur CGA, 640 Ko, 2 lecteur D 5 1/4 d'imprimante. Téléphoner au (16) 35,33,19,61.

17 N° 30076  
Vds jeux PC: Golden Axe, Prehistoric, Cisco Heat, Space Ace, Ultima 6: 150 Frs pièce et Wing Commander Mission 1 et 2: 150 Frs. Contacter Mr Loli J. Pierre, 28 rue Frimauz, 17300 Rochefort, ou au (16) 46,87,25,09.

64 N° 30179  
Vends Nbrx jx sur PC 3 1/2 ou 5 1/4, jusqu'à 1/3 de leur valeur initiale. Contacter Stéphane, du lundi au dimanche, après 18h, au (16) 59,34,78,62.

75 N° 30077  
Vds PC 286, 16 Mhz + 20 Mo Ram + EGA couleur + Dos 5 + DD ESDI NEC 120 Mo + Lect 5 1/4 et 3 1/2, parfait état: 6000 Frs. Imp NEC P2200, 24 aiguilles: 1500 Frs. Contacter Seb au (1) 43,70,02,57.

N° 30078  
Vends ou Ech Monkey Island (PC 3 1/2) et Panza Kick Boxing (PC 3 1/2) contre jeux de même style. Contacter Bruno au (16) 45,20,07,91 (répondeur laisse un message).

59 N° 30021  
Vends jeux PC originaux: CC2, Nord et Sud, Mystical, Grand Prix, Sim City, International Soccer, et plein d'autres, entre 80 et 150 Frs. Contacter Roches V, 31 av JB Lebas, 59590 Wasquehal.

N° 30022  
Vends PC 1640 moniteur couleur ECD, lecteur 5 1/4, HD 30 Mo + logiciels (Quatroo Works 2 + jeux), prix: 6000 Frs. Contacter M. Lorry au (1) 49,06,45,00 de 10h à 17h.

N° 30023  
Vds PC 286-12, VGA 800\*600 multisync, DD 22 Mo, Nbrx jeux, utils, Falcon 3, Wc, Longbow... Prix: 6400 Frs. Téléphoner au (16) 30,50,22,75.

N° 30024  
Vends Sound Master + logiciels + superbes musiques (carte sous emballage garantie 1 an), 1300 Frs. Contacter Fabrice Hermelin, 2 rue Jean Jouvelet, 77800 Comblé-la-Ville, ou au (16) 60,60,87,31.

N° 30025  
Vds pour PC 3 1/2: Compile Titus Action (Titan, Knight Force, Crazy Car 2, Fire and Forget), le tout 180 Frs, et Préhistorick, Disc, Golden Axe, pour 160 Frs le jeu. Contacter Sébastien au (16) 34,74,26,38.

N° 30026  
Vds PC 88 écran 16 coul + lecteur 5 1/4 + DD 20 Mo + Nbrx jeux + Dos 3,3 + carte horloge + carte joy: 4500 Frs sur Bouches du Rhône et Sud. Téléphoner au (16) 91,07,10,14 après 19h30.

N° 30084  
Vends jeux Master System (Mickey, Pacmania, Ys...), TBE, de 220 à 300 Frs. Contacter Benjamin au (16) 90,20,64,25 si possible aux heures de repas.

N° 30085  
Vds SMS + 2 manettes + 8 jcs 1000 Frs à débattre, possède Vds jx séparé. Téléphoner au (16) 61,88,32,52 après 18h30.

N° 30086  
Vds SMS + 7 jeux (Sonic, Populous, Pacmania...), le tout TBE à 1800 Frs. Vente jeux séparément. Contacter Benji au (16) 90,20,64,25 à partir de 19h30.

N° 30087  
Vds SEGA Master System + 7 jeux, prix: 1500 Frs, état neuf, matériel acheté en décembre 91. Contacter Laurent Giot au (16) 35,72,10,75 Très urgent !

N° 30207  
Vds ou Ech jx MS (38 hits). Contacter Eric au (1) 47,82,74,88.

N° 30088  
Vds jx GG: Monaco GP, Physic World, Golf, Shinobi: 150 Frs pièce, et jx SMS: Alex Kid in Shinobi World, Moonwalker: 200 Frs. Sonics: 250 Frs. Contacter Michael au (1) 46,07,45,97 après 17h.

N° 30003  
Vends SMS + 1 jeu + 2 manettes. le tout 350 Frs (valeur: 990 Frs), Vds jeux MS de 149 à 190 Frs. Téléphoner au (16) 34,87,82,12.

## SEGA MEGADRIVE

### ACHAT

N° 30038  
Ach, Ech, Vds jx sur Megadrive + Ach console Gameboy, avec ou sans jx + jcs. Contacter Julie au (16) 86,62,27,39.

N° 30043  
Ech 3 jcs Megadrive au choix parmi 10, contre Gamegear. Vds jx NEC et Megadrive. Ach jeux CD Nec. Contacter Mathieu au (16) 26,64,47,29 prix symp.

N° 30095  
Ach Gamegear + 1 jeu à 400 Frs (prix à débattre selon l'état), Ach Mastergear. Contacter le plus vite possible: Ravanier Mathieu, Le Creysseles, 84150 Jonquières.

N° 30096  
Ech jx Madden, Football contre Dalna et Ech Marvel Land contre Golden Axe 2 et uniquement contre celui-là. Ach Burning Force pour 150 Frs. Contacter Charles-Edouard au (16) 60,86,27,53.

### VENTE

N° 30097  
Vds Gameboy + Gamelight + très Nbrx jeux parmi lesquels: Batman, Castelania II, World Cup... (jeux pouvant être vendus séparément). Contacter Yanick au (16) 98,56,71,23 prix à débattre.

N° 30098  
Vds Megadrive très bon état (+ 1 manette + 1 jeu, sous garantie), avec emballage d'origine, le tout: 1200 Frs. Très urgent ! Téléphoner au (16) 56,47,39,92.

N° 30099  
Vds (Ach, Ech) news neupes Jap, sur SEGA, prix très intéressants. Contacter Jérôme au (1) 43,74,25,41.

N° 30089  
Vds jeux Megadrive (Alien Storm, Monaco GP, Whip Rush) + Megaman 3 pour NES Fr. Contacter Stéphane au (16) 53,54,46,88 après 18h, prix à débattre.

N° 30090  
Vds Megadrive Fr ss garantie + 4 jcs (Street, Sonic, etc...) + adapt + manette, prix: 1600 Frs. Contacter Vincent au (1) 42,59,03,96 après 18h.

N° 30091  
Vds jx Megadrive Jap: Darius II 250 Frs, El Viento 350 Frs, Whip Rush 250 Frs, TBE. Contacter Florestan Ginestou au (16) 59,06,40,67 après 18h.

N° 30092  
Megadrive Jap + arcade power St + pro 1 + 8 jeux (Sonic, Mickey, SP Monaco GP, etc...), le tout en très bon état, prix: 3000 Frs. Contacter Bertrand au (16) 78,61,09,76 après 18h.

N° 30093  
Vds Megadrive + 2 manettes + 11 jeux (John Madden, Strider, Crack Down...). Téléphoner au (16) 86,75,12,69 le week-end, prix 3700 Frs (valeur 5500 Frs).

N° 30094  
Vds sur Megadrive: Out Run, T Force 3, Fantasia, Gynoug, Mustang, Ken, Alex Kid, Dinoland, Boxe, Foot, G&Ghosts, Insector X, DJ Boy, Sh Dancer, Gold Axe, SP Invader, entre 200 et 250 Frs pièce, téléphoner au (16) 20,52,51,15 après 19h.

N° 30044  
Vends pour Megadrive: The Revenge of Shinobi, prix à débattre. Téléphoner au (16) 43,85,27,40.

N° 30039  
Vends Megadrive Jap + 3 jeux (Sonic, Volley, Mag. Boy), prix à négocier. Téléphoner au (16) 78,93,84,51 après 20h.

N° 30040  
Ech ou Vds jx Megadrive: Altered Beast, Sonic, Wonderboy 3, Street of Rage, Fatal, Jewel-Master, Labyrinth, Joe Montana Foot. Contacter Jérôme au (1) 43,71,41,82.

N° 30041  
Vds jeux Megadrive: Donald, F22, Rolling Thunder: 275 Frs l'un, 750 Frs les 3. Contacter Benjamin au (16) 64,33,38,28.

N° 30042  
Vends jeux Megadrive: Phantazy Star, Shining in the Darkness: 380 Frs, Populous: 270 Frs, Sonic: 220 Frs, Moonwalker, Ishido: 170 Frs. Contacter Marc, en semaine au (16) 88,69,71,81.

N° 30001  
Vends sur Megadrive: John Madden 250 Frs et F22 Interceptor 300 Frs, état neuf. Téléphoner après 19h, au (16) 60,07,32,33.

N° 30004  
Vends Megadrive, 6 jeux (Strider, Sword of Vermillon, Quakshot), avec adaptateur Jap, sous garantie. Téléphoner au (16) 39,13,44,47.

N° 30034  
Vends sur Megadrive Fr, Altered Beast: 160 Frs, Super Shinobi: 220 Frs, Truxton: 180 Frs. Téléphoner au (1) 43,51,10,58.

N° 30035  
Vds Megadrive + 2 manettes + Sonic à 800 Frs et 9 autres jeux à 150 Frs pièce, ou Ech contre Super NES + Mario 4 et 2 jeux (Américaine). Téléphoner au (1) 48,57,46,38 URGENT !

N° 30036  
Vds Megadrive Fr + 10 jeux (Sonic, GP Monaco, Shinobi...) + adapt Jap + 2 manettes, valeur 5400 Frs, vendu 3300 Frs. Contacter Gregory au (16) 39,91,82,48 après 17h.

N° 30037  
Vds Megadrive Jap + 6 super jeux: Sonic, Donald, EA Hockey, Street of Rage... + 1 jeu gratis, en excellent état, le tout pour 1700 Frs, port compris, valeur 3190 Frs. URGENT ! Téléphoner au (16) 66,34,39,72.

N° 30132  
Vds Megadrive (Fr) à 250 Frs. Contacter Jean-Sébastien Tanquary au (1) 48,66,22,00 ou au 34 av Jean Jaurès, 93600 Aulnay ss Bois.

## NEC

N° 30357  
Vds Coregrafx + 16 jeux + 2 manettes + quintupleur, prix: 3500 Frs. Contacter Olivier au (1) 42,70,29,33.

N° 30358  
Vds PC Engine + jcs (PC Kid, Wonder Boy 2...), prix: 800 Frs. Contacter Vincent Fortin 5 rue Jules Massenet, 78330 Fontenay le Fleury, ou au (16) 34,60,08,02.

N° 30359  
Vds sur NEC hits: Sokoban World, New Zealand, Marchen Maze, Toys Hop Boy, Shubbii Man. 180 Frs l'un. Contacter Guillaume au (16) 43,72,81,62 à partir de 18h, uniquement sur Paris.

N° 30360  
Vds jx NEC de 200 à 250 Frs + 1 jeu SGFX: 1941, à 350 Frs, nu le lot de 5 jcs: 1000 Frs. Téléphoner au (16) 90,82,16,77.

N° 30361  
Vds Coregrafx 2 + 2 manettes + quintupleur + 7 jcs (dont F Match Tennis et Devil Crush), valeur: 3000 Frs, céder: 1700 Frs. Contacter Thierry au (1) 46,62,61,03.

N° 30362  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30363  
Vds NEC + 6 jcs, valeur: +2000 Frs, vendu: 1200 Frs ou échange contre Amiga 500. Contacter William au (16) 60,75,91,09.

N° 30364  
Vds NEC Coregrafx + 4 jcs: 1100 Frs, ou échange contre SFC + 1 jeu, ou Neo-Geo + jeu. Recherche jcs SFC Jap, entre 200 et 250 Frs. Téléphoner, après 18h, au (16) 27,84,74,72.

N° 30365  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30366  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30367  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30368  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30369  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30370  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30371  
Vds NEC + 9 jcs + manettes + péritel + adapt, le tout: 2500 Frs (Batman, Wonderboy 2, Vigilant...). Contacter Abilio au (16) 60,09,00,96 ou 64,33,71,57.

N° 30365  
Vds Supergrafx + 5 jcs (S Volley, Ninja Spirit...) + 2 manettes, en TBE, le tout: 1700 Frs. Contacter Denis Dhekaier, 20 rue Louis David, 93170 Bagnolet, ou au (1) 43,61,15,91 après 18h.

N° 30208  
Ach Marchen-Maze sur Coregrafx, pour environ 100 Frs. Ech Space Harrier, contre un autre jeu NEC. Contacter François au (16) 65,70,11,85.

N° 30209  
Ach Splatter Mouse 180 Frs, sur NEC. Contacter Vincent au (16) 30,53,46,20.

N° 30210  
Ech Vds jx NEC/CD (Formsoc, Ys I II III) ou Vds console SGF + CD, avec adapt + quintupleur + 2 manettes + 16 jcs, prix: 6600 Frs, Ys I II III anglais: 1100 Frs. Contacter Cédric au (16) 85,39,45,64 après 19h.

N° 30211  
Vds Turbo GT + 5 jcs: Cyber, Dragon... Prix: 1800 à 2100 Frs. Vds Amiga 500 + 84 jcs + souris + tapis + joy + boîte + 7 original. Téléphoner le soir au (16) 69,20,42,29.

N° 30212  
Vds NEC Coregrafx + 5 jcs, val: 2490 Frs, vendu: 1600 Frs + quintupleur et une manette, gratuits. Contacter Texas au (1) 40,50,53,78.

N° 30213  
Vds jx NEC: Any on the Road, Ordnye, Veigues, Tiger Road, Champion Wresler, 200 Frs la pièce, 350 Frs les deux, 500 Frs les trois. Contacter Josias au (16) 78,69,54,12.

N° 30214  
Vds jx NEC, (15 jcs): Tiger Heli, 1943, P47, Formation Soccer, SSS, Shinobi... Contacter Fabrice au (1) 46,81,42,89.

N° 30215  
Vds NEC PC Engine + 2 jcs (PCKid II, Cybercore) + manette, boîte, garantie 11 mois, le tout: 1100 Frs. Contacter Teranthony au (16) 20,27,32,98.

N° 30216  
Vds NEC PCE + 4 jcs (Tennis, TV Sport Foot, Sokoban, Hit the Ice): 1100 Frs, ou Ech contre Megadrive (avec ou sans jcs). Contacter David au (16) 47,54,37,44.

N° 30217  
Vds Supergrafx + doubleur + 8 jcs (FM Tennis...), possibilité d'échange contre Famicom + 1 jeu, prix: 2000 Frs. Contacter Anis au (16) 30,95,94,85.

N° 30218  
Vds Coregrafx + 5 jcs (Jakie Chang, Legende de Toma...), prix réel: 2700 Frs, vendu 1600 Frs. Téléphoner au (16) 61,53,29,22.

N° 30219  
Vds Turbo GT NEC (état neuf) + 4 jcs (PCKidd 2, Bloody Wolf, Final Match Tennis, Final Soldier) + adapt secteur, prix: 2600 Frs. Contacter Seb au (1) 48,87,41,88.

N° 30220  
Vds Supergrafx + 5 jcs (4 jcs CGX et 1 SGRO), 1400 Frs, ou échange contre Megadrive Jap + 3 jcs. Contacter Philippe au (16) 39,85,90,80 (Paris et Banlieue).

N° 30231  
Vds 23 jcs NEC de 190 à 220 Frs. Contacter Nicolas au (16) 67,75,77,58 le soir.

N° 30139  
Vds Coregrafx + Joypad + XE 1 pro + 13 jcs (ss garantie 6 mois), prix 3500 Frs. Contacter Yann au (16) 88,96,87,53 après 19h.

N° 30072  
Vds SGFX + 9 jeux (1941, Alkyones, PCKid 2, Granzort, Ghouls'n'Ghost, etc...), prix: 2800 Frs, vends jcs Amiga et Megadrive (F Samourai, Lotus 2, Another World), à 120 Frs pièce. Téléphoner au (16) 75,46,51,84.

N° 30070  
Vds NEC GT avec 4 jeux (SSS, Power DR...), le tout en excellent état, pour 3000 Frs. Contacter Simonau au (16) 43,94,02,29 au poste 15 ou 20.

# MICROMANIA SUR FR3 !

**Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 Megadrives à gagner chaque semaine**



## MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

### MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux.

**Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE\* pour 500 F d'achats ou plus !**

\*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)





63 N° 30071  
Vds jx NEC: PC Kid 300 Frs, Die Hard 200 Frs, Space Invaders 200 Frs, Winning Shot, Doramone et Sokoban World 180 Frs pièces, quintupleur 140 Frs, Fantasia pour Megadrive 300 Frs. Téléphonez au (16) 73,51,45,32.

27 N° 30027  
Vds jx NEC: Cyber Combat Police et R-Type, à vendre au plus offrant. Contacter Pierre, entre 20h et 20h30 seulement, au (16) 32,33,57,90.

39 N° 30028  
Vds Supergraphix + 25 jx (Gouls'n'Ghost, Granzorik, Raiden...), ou échange contre Amiga 500 + 20 jx minimum, prix: 500 Frs. Contacter Jérôme au (16) 76,50,29,48 après 7h30 URGENT !

02 N° 30029  
Vds Gameboy + Link + écouteurs + sacoches + 5 jeux, environ 800 Frs (au moins), de préférence dans la région Midi-Pyrénées. Contacter Anthony au (16) 62,37,97,56.

91 N° 30031  
Vds PC-Engine + 10 jeux: 1500 Frs. Téléphonez au (16) 09,03,42,54 à partir de 18h.

04 N° 30032  
Vds Coregrafx sous garantie et 2 jeux, le tout 900 Frs à débattre. Téléphonez au (16) 92,72,53,70 après 18h.

38 N° 30033  
Vds lot de jeux NEC à 3000 Frs au lieu de 5850 Frs, ou 200 Frs pièce (18 jeux). Recherche 1941 Aldynes Battle Ace. Téléphonez au (16) 76,50,29,48 après 19h. Achetez Silence Deburggers: 100 Frs.

## NINTENDO

Achat

75 N° 30366  
Ach jx SFC, Jap. Vds SGX + 4 jx: 1500 Frs, Coregx + jx: 1000 Frs. Ach. Vds jx MD (PS 3 et 2, Street of Rage). Cherchez Mario 4, Lakens... Contacter Pierre-Etienne au (1) 42,88,67,33 ou 42,55,20,73.

29 N° 30340  
Ach Nbrx jx NES, dont: Mario 3, Power Blade, Quantum Fighter, Blues Shadow, maxi: 200 Frs, et Vds S Off Road, D Dragon 2, Bad Dudes, et Duck Tales, 220 Frs. Contacter Franck au (16) 98,03,51,14.

75 N° 30341  
Ach SFC + 2 jx: 1800 Frs. Contacter Jean-Luc au (1) 45,39,36,55.

76 N° 30342  
Ach jx Famicom de 150 à 300 Frs, si news avec boîte. Vds jx sur Amiga et Gameboy. Contacter Xavier, 8 rue des Gôlonds, 76370 Neuville les Dieppe.

91 N° 30232  
Ach Bubble Bobble, ou Mario 3: 200 Frs maxi. Contacter Olivier Charrier, 2 rue du stade, 91330 Yerres, ou au (16) 69,83,92,14 après 17h30.

93 N° 30131  
Ach Gameboy et jeux (Tetris, Castlevania, Ducktales, Qix), et boîte de rangement à 250 Frs. Contacter Jean-Sébastien au (1) 48,66,22,00.

## CONTACT

95 N° 30233  
Ech Gameboy + 4 jx + câble 4 joueurs, contre Gamegear ou autre + jx, ou vend le tout 1000 Frs. Vds Tortues Ninja sur NES 200 Frs. Téléphonez au (16) 39,84,10,16.

95 N° 30234  
Ech Rush'n Attack ou Excitoike, contre Double Dragon II. Contacter Toussaint Geoffroy, 4 place des tilleuls, 95000 Jouy le Moutier, ou au (16) 34,21,18,05.

95 N° 30235  
Ech Duck Tales GB, contre Nemesis, Robocop 1 ou 2. Contacter Pech Frédéric, 18 allée Mozart, 95370 Montigny.

47 N° 30382  
Ech Gameboy sous garantie + 6 jx (Turtles, Maniac...), TBE + piles rechargeable, contre Megadrive + 2 jx en bon état, si possible. Contacter Mat au (16) 53,01,04,26.

N° 30383  
Ech Gameboy + jx (Simpsons, Dra Lairs...), contre Coregrafx + 2 ou 3 jx. Contacter Fabien au (16) 30,95,87,59 après 17h.

## VENTE

31 N° 30384  
Vds Ironword + le quickjoy N-Pro, pour: 300 Frs. Contacter Guillaume au (16) 61,72,07,29 après 18h.

75 N° 30367  
Vds SFC + 11 jx, valeur 12000 Frs, vendu à: 5500 Frs. URGENT! Téléphonez uniquement le week-end au (1) 42,93,03,60 et le mercredi au (16) 60,48,53,30.

91 N° 30368  
Vds jx pour NES: Tortues Ninja et Kung-Fu (TBE), avec boîtes et notices: 250 Frs pièce. Contactez moi, au (16) 60,83,92,84 après 17h.

27 N° 30369  
Vds NES + pistolet + SMB1 + Duck Hunt + bottiers: 600 Frs. 8 jx entre 200 et 300 Frs. NES Adv: 250 Frs. Contacter Fabrice Débart, 12 ancienne briqueterie, 27720 Dangu, ou au (16) 32,55,19,86 après 18h.

54 N° 30370  
Vds jx NES: Batman 250 Frs, Shadow Warriors 280 Frs (port compris). Contacter Thierry au (16) 83,90,10,44.

59 N° 30371  
Vds jx sur NES, 250 Frs pièce (Robocop, Trojan, Mario Bros...) Contacter Brice au (16) 28,68,01,22, entre 19 et 20h.

69 N° 30372  
Vds 192 jx NES (Superman 1 à 4, Bomber Man, Tetris 1 et 2, Sonson, 1942, Soccer 1 et 2, les 3 Mario, Mahjong 2, Ninja 1 et 3, Atlantis...). Contacter Marty au (16) 78,31,09,51.

94 N° 30373  
Vds NES Nintendo + 4 jx + 29 jx + pistolet + robot, valeur neuf: 15000, vendu: 6000 Frs, prix à débattre. Téléphonez au (1) 46,80,42,40.

32 N° 30374  
Vds NES + NES Advantage + 8 jx. Contacter Nicolas au (16) 62,64,40,09 après 21h. Prix 1800 Frs.

N° 30375  
Ech, Vds SFC + 4 jx contre Neo-Geo + 2 jx. Contacter Valentin au (16) 26,08,59,88.

78 N° 30376  
Vds SFC + 6 jx en TBE, prix: 3490 Frs, si possible dans la région de Paris. Contacter Nicolas au (16) 34,77,32,70.

59 N° 30377  
Vds Goem Fight sur SFC: 400 Frs + Game boy + 5 jx: Robocop 2, Double Dragon, Tetris, pour: 700 Frs. Contacter Dubus Grégory, 82 rue de l'Est, 59800 Lille, ou au (16) 20,52,84,58.

93 N° 30378  
Ech, Vds Gameboy + 3 jx contre Lynx + jeu, ou Gamegear + jeu, ou alors le tout 500 Frs (val initial 1000 Frs). Contacter Jérôme au (1) 48,68,12,16 après 19h.

75 N° 30379  
Vds jx Gameboy à 50 Frs. Cherchez contact sur Amiga 500. Contacter Mr Teh Hooi Chueen, 74 rue de Romaiville, 75019 Paris, ou au (1) 40,18,31,69.

04 N° 30380  
Vds Gameboy + sacoches + écouteurs, encore sous garantie, TBE + Fortress of Fear, prix: 500 Frs. Contacter Florent au (16) 92,83,67,97.

75 N° 30381  
Vds Gameboy + 2x (Chess Master et Gargoye Quest), pour: 450 Frs. Contacter Limond au (1) 43,22,89,60.

69 N° 30236  
Vds Gameboy + 5 jx (Tetris, Super Mario...), + câble Link + casque, Ou 150 Frs le jeu. Contacter Fabien au (16) 78,08,07,43.

95 N° 30237  
Vds sur SFC: F Zero Actraiser, Mario 4, Formation Soccer, Ghoul's'Ghost, Pilot Wing, entre 250 et 450 Frs. Ch Zelda 3, Castlevania 4 ou autres. Contacter Yan au (16) 34,10,35,27.

78 N° 30238  
Vds NES avec 7 jx + pistolet + le robot et avec deux manettes, le tout 1300 Frs. Contacter Sébastien au (16) 39,19,52,83 Très urgent !

13 N° 30239  
Vds NES neuve + Mario 3 + manettes, pour 600 Frs, port compris, possible échange contre 3 jx Megadrive, ou Coregrafx + manettes, et si possible 1 jx. Contacter Grégory au (16) 90,92,20,91.

75 N° 30240  
Vds NES + Nbrx jx (Simons Quest, Zelda 2...) + cartouche 31 jeux + 2 manettes, pour 3000 Frs. Vite !! Contacter Quennec Erwann, 7 rue Louise Thuliez, 75019 Paris, ou au (1) 42,39,47,99.

94 N° 30241  
Vds console Nintendo + 2 manettes + 4 jx (dont Mario Bros 3). Contacter Guillaume au (1) 43,76,99,53 prix 1000 Frs.

75 N° 30242  
Vds Nintendo 1500 Frs, avec 9 jx, 2 manettes, pistolet. Contacter Geoffrey Bengelonne au (1) 43,71,89,14 le soir à partir de 20h.

54 N° 30243  
Vds Gameboy + 8 jx: 1200 Frs ou échange contre Megadrive. Contacter Sylvain au (16) 83,29,35,05 entre 17 et 20h.

95 N° 30244  
Vds Nes + 9 jeux + NES MAX et Advantage + pist, TBE (Mario 3 et 1, TMHT...). notices et docs, valeur 4200 Frs, céder à 3000 Frs. Téléphonez au (16) 34,69,86,85 après 18h.

78 N° 30245  
Vds console Nintendo + 6 jx (Mario 1 et 2, Ikari Warriors...) + pistolet et robot, le tout 1500 Frs. Contacter Frédéric au (16) 34,80,90,20 à partir de 17h.

77 N° 30246  
Vds 8 Bits, état neuf, avec ou sans 12 jx récent: DD2, Bayou, TMHT... valeur: 5800 Frs, vendu 3000 Frs. Contacter Damien au (16) 60,26,18,73.

80 N° 30247  
Vds Gameboy + 4 jx + écouteur + câble Link, pour: 900 Frs (+ piles). Contacter Christophe Land, 24 rue Léon Curée, 80800 Corbie.

44 N° 30248  
Vds R-Type pour Gameboy: 145 Frs. Contacter Emmanuel Malard, 11 rue du Babillard, 44380 Pornichet.

92 N° 30249  
Vds Gameboy: 800 Frs + 4 jx (Dragon's Lair, Tetris...). Téléphonez au (1) 46,23,07,05.

59 N° 30250  
Vds NES TBE + 5 jx (Batman, Robocop...) + 3 joystick + pistolet, prix total: 2500 Frs, céder à 900 Frs. URGENT Contacter Mathieu au (16) 27,61,27,27 (Nord si possible). + rêve Club Nintendo.

87 N° 30251  
Vds NES + 5 jx (Super Spike, V'Ball, Bubble Bobble, Zelda 1, Mario Bros 1, TMHT): le tout en TBE au prix de 1000 Frs, possède vente séparée. Contacter Olivier au (16) 55,30,88,08 après 18h.

94 N° 30133  
Vds jx NES: Zelda 1 et 2, SMB 1, Rad Racer, G&Goblins, H Alley, TBE, de 175 à 250 Frs, à débattre. Vds Zap: 200 Frs ou le tout 1100 Frs, à débattre. R Paris. Contacter Bernard, après 18h, au (1) 43,74,19,23.

59 N° 30134  
Vds Nintendo + 2 manettes + 4 jeux: Mario Bros 1 et 2, Rad Racer, La Légende de Zelda, état neuf, prix: 900 Frs. Contacter Willy au (16) 20,43,57,64 après 18h;

38 N° 30135  
URGENT ! Vds jeux NES: Tortues Ninja (250 Frs), et Shadow-Gate version Française (400 Frs). Contacter Nicolas au (16) 76,52,43,59.

92 N° 30126  
Vds Gameboy + Lightbox + boîte de rang + Super Mario + F1 Race + Final Fantasy + Tetris + Revenge of the Gator + écouteurs + câble + piles, le tout: 1100 Frs, TBE. Téléphonez au (16) 46,44,38,70.

75 N° 30127  
Vds 3 jeux Gameboy neufs (Dragon's Lair...) et Vds autres jeux Gameboy, prix jeux neufs: 1900 Frs, céder à 500 Frs le tout, autres jeux de 50 à 165 Frs. Contacter Yann au (1) 45,89,22,40.

26 N° 30128  
Vds Super Famicom + jeux + correcteur couleurs + câbles + transfo + extension, prix: 4500 Frs. Contacter Sylvain au (16) 75,59,59,99.

62 N° 30129  
Vds Gameboy TBE, avec Tetris + Batman + Tortue Ninja + Qix + écouteurs + câble Link, prix: 800 Frs. Contacter Christophe au (16) 21,27,83,07 après 17h.

62 N° 30130  
Vds sur SFC: Arthur Quest et AT Neuf 450 Frs, Joe et Mac 400 Frs, ou échange uniquement contre Lemmings. Contacter David Musial, 10 rue de Beauvais, 62710 Courmiers, ou au (16) 21,76,83,69.

92 N° 30018  
Vends, échange, achète jeux pour Super Famicom, Megadrive, Gameboy: Contacter Marc Petitier au (16) 47,50,84,73.

92 N° 30019  
Vds jx NES de 150 à 300 Frs, nombreux hits, Vds aussi jx SEGA. Contacter Christophe au (1) 46,24,21,19.

78 N° 30017  
Vds Gameboy + Tetris + écouteur + câble Link, prix 400 Frs. Vends Duck Tales 150 Frs, Robocop II 180 Frs, Light Boy 150 Frs. Téléphonez au (16) 34, 77,43,16 après 18h, merci !

73 N° 30020  
Vends NES, 6 jeux (Mario 3), 2 Man, le tout en TBE, prix 1200 Frs, vends Gameboy, prix 800 Frs. Contacter Fabien au (16) 79,85,51,49.

## Joystick et Consoles News

sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.

Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47. Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

## Directeur de la publication

Marc Andersen

## Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour

## Rédacteur en chef adjoint

Michel Desangles

## Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac

Henri Legoy

## Coordination technique

Claude Lucas

# Joystick

## COURRIER DES LECTEURS

Michel Desangles

## NEWS

Toute l'équipe

## JEUX CRACK

Danboss

Danbiss

## Consoles News

AHL & aviateur Destroy

## Correspondants permanents à l'étranger

Derek De La Fuente (G.B.)

SENDAI Publications (USA)

SOFT BANK (Japon)

## Mise en page

Pixel Press Studio

## LINOS

## Secrétariat

Antonio Da Silva

## Chefs de Publicité

Marc Andersen

Isabelle Weill

## Abonnement et anciens numéros

Huguette Uzan

## Directeur des ventes

Promevente-Michel Yatca

(1) 45 23 25 60. Terminal EB6

## Modifications de service et reassort

N° vert: (1) 05 19 84 57

## Télématique

3615 Joystick

Centre serveur Sipress

## Journaliste Télématique

Mic Dax

## Sysanim

Poste à pourvoir

## Photogravure

RPM, PPO, INTEGRAAL

## Imprimé en France

## Distribution

Transports Presse.

Tous droits de reproduction réservés.

Publication inscrite à l'OJD.

Commission paritaire N° 70725.

ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

## Illustration de couverture

DUNE



Ce numéro comporte un supplément gratuit:

## L'ELECTRIQUE SUPER VALABLE

Format tabloïde 8 pages, folioté de 1 à 8,

EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole.



# L'enfer du jeu vidéo se déchaîne à la Foire de Paris du 29 avril au 10 mai 1992



Tous aux Parc des Expositions – Hall 1 – Porte de Versailles – M° Porte de Versailles



Rendez-vous dans le prochain numéro  
pour des entrées à tarif réduit.



**Q**uand la mission Thunderbolt se trouve confrontée à une armée extra-terrestre sans merci, il n'y a qu'une façon de survivre... sortir SPACE GUN. Sauve l'équipage d'un vaisseau cargo qui a été pris en otage par une forme de vie inconnue alors qu'il revenait vers la terre. Détruis ces créatures hideuses à tous les niveaux de ton vaisseau spacial en utilisant tes armes de très forte puissance. Un arsenal impressionnant d'armes "spéciales" est mis à ta disposition, comme par exemple

**FREEZE**

**B L A D E**

et bien d'autres encore.

Dans ta position présente, tu fais face à un assaut interminable... c'est la survie des chasseurs de combat. Avec SPACE GUN, tu es équipé pour vaincre... as-tu assez de nerf?



AMSTRAD ATARI ST CBM AV



**OCEANO**

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
25 BOULEVARD BERTHIER . 25017 PARIS